LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

3 CD! IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO X2 LA MINACCIA

www.gamesradar.it - Agosto- n°119 - Edizione CD € 6,90

RECENSIONE + DEMO!

PREY

Finalmente, un FPS originale!

RECENSITO!

CIVCITY ROMA

Sid Meier costruisce la città imperiale!

RECENSITO!

DEVIL MAY CRY 3

Il leggendario Dante arriva finalmente su PC!

SPECIALE! ANNIENTA I PROBLEMI DEL TUO PC!

INOLTRE...

Le Recensioni di
Dynasty Warriors 4
Red Orchestra: Ostfront 41-45
Civilization IV: Warlords
OutRun 2006
Coast 2 Coast
Sensible Soccer 2006
FlatOut 2





Quando sei in preda all'ira non fare e non dire niente. (Pitagora)

SOMMARIO

PREY

76 Un FPS che ha richiesto quasi un decennio per essere completato. *Prey* vi stupirà per la sua originalità!



26 GIOCO COMPLETO - X2: LA MINACCIA

Spesso definito come il "*Morrowind* ambientato nello spazio", *X2: La Minaccia* è un vero gioiello che non può mancare nella vostra "biblioteca" di giochi installati, provati e completati!

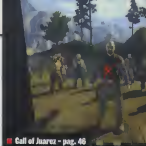
20 ESPLORA E GIOCA

Sui due CD troverete l'eccezionale demo in esclusiva per GMC di *Prey*, che vi farà godere una porzione del single player e due mappe multiplayer. Sempre sui CD, il demo di *Sensible Soccer 2006* e quelli di *Cycling Manager 06*, *Over di Hedge* e di *Cars*, ispirato al cartone animato di Pixar. Il DVD è come al solito molto più ricco, con altri sette demo e l'usuale valanga di add on, Mod e shareware!

Speciale Libri e videogiochi



State partendo per il mare (o la montagna, o lo spazio profondo di *Prey*)? Non dimenticate di mettere qualche libro in valigia, ovviamente sul vostro passatempo preferito. Raffaello Rusconi e Andrea Babich selezionano i migliori testi italiani e stranieri che parlano proprio di videogiochi!


Call of Juarez - pag. 46


Devil May Cry 3 SE - pag. 86


Prey - pag. 76

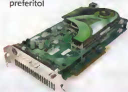
SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

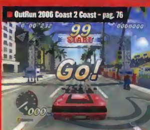
RUBRICHE

HARDWARE



Le prove di questo mese

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO



OutRun 2006 Coast 2 Coast - pag. 76

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
[illegible] a "Il Conte" Minini Saldini
Gorman@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Tutore" Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
[illegible] "PreyFortunato" [illegible]

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "Telecronaca" Rusconi

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "Indispettito" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pier[illegible] "Tutt[illegible]ne" Eraldi
Marina Librone Albertarelli

CORPO REDAZIONALE
[illegible] "Tradardi" Carlo "PreyCampione" Barone,
[illegible] Luca "Locoroco" Spinelli, Mattia "Calcio" Ravanelli

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Luca "Bow down to the King" Patrian

FOTOGRAFO
Alessa Montanari

HANNO COLLABORATO
[illegible]

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 20[illegible]28 Milano
Tel 02[illegible]529161 r.a. - Fax 02/2[illegible]06378
DIRETTORE VENDITE Marco Bertoletti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Lucia Piccarini
traffico@futureitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
MEDIAWAVE S.r.l. - Via Domenico Sansotta, 9
00144 Roma - Tel. 06/52[illegible]05210 - fax. 06/52[illegible]77082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale Isola [illegible] 80143 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081[illegible]34507

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/260055[illegible]0 www.futureitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
MARKETING & BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER Stefano Lisi
stefano.lisi@futureitaly.it
DIRETTORE PRODUZIONE Cosmo Rebagliati
PRODUZIONE produzione@futureitaly.it

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste [illegible] Spa - Spedizione in abbonamento Postale
D.L. 353/200[illegible] (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 3,90

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 7[illegible],00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo [illegible] assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo
sul c/c [illegible] 43950203 intestato a Future Media Italy S.p.A.
via Asiago 45 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail abbonamentigmc@futureitaly.it

ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail arretratigmc@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. - Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA ITALIA
Parrini & C. SpA - Viale Forlanini n. 23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

A.N.E.S. - Aderente al Sistema Confindustriale

Certificato n. 5349 del [illegible] 12/2006 diffusione media pagata anno 2003 copie 60.185

Future MEDIA WITH PASSION

Future Media Italy è parte di Future plc

[illegible]

Future plc è quotata al London Stock Exchange (simbolo: FUTR)

Non-executive Chairman [illegible]
Chief Executive: Stevie [illegible]
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 44[illegible]66

www.futureplc.com

Atlanta - Bath - London - Milan - New York - Paris - San Diego - San Francisco

Dolce tortura

A seconda del giorno in cui leggerete questo editoriale, potreste erroneamente supporre che il titolo si riferisca al caldo afoso in cui ci ritroviamo a presentarvi il numero agostano di GMC.

L'ispirazione ci è invece giunta dallo speciale realizzato dal nostro Quedex, che potete leggere a partire da pagina 68, dedicato alla "messa a punto" del nostro computer. Così come, credo, una discreta parte dei nostri lettori, anche io mi ritrovo spesso a dedicare una quantità di tempo aberrante alla manutenzione del PC. Ogni settaggio diventa un enigma da decifrare, i risultati dei test degli oracoli da consultare e la soddisfazione completa una chimera costantemente elusiva.

Dopo decine di ore trascorse alla ricerca della perfezione, si finisce di solito per accontentarsi del risultato, pensando giustamente che, forse, sarebbe bello di tanto in tanto godersi anche i frutti di tanta ottimizzazione. Riusciamo poi, durante il gioco, a renderci davvero conto di quei due frame al secondo che siamo riusciti a guadagnare? Siamo davvero in grado di apprezzare il fatto che Firefox si carichi in un secondo e tre decimi invece che in un secondo e sei decimi? Sono domande che sarebbe giusto porsi ma... ce le poniamo mai? Possiamo pretendere tanto da noi stessi?

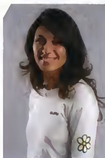
Alla passione non si comanda e per noi, appassionati di giochi per PC, ogni grammo di potenza a disposizione del nostro fido compagno di giochi deve essere incanalata nel modo più adeguato. Perché? Perché ci dà soddisfazione. La soddisfazione delle cose fatte per bene; una soddisfazione che, ahinoi, non ha prezzo.

La stessa soddisfazione che, immaginiamo, devono essersi goduti gli sviluppatori di *Prey*, uno dei titoli più chiacchierati e "fumosi" degli ultimi dieci anni. Quando ormai sembrava una barzelletta... *Prey* è tornato a far parlare di sé e, oggi, è finalmente un'opera compiuta, in grado di conquistarci. Qualche volta i finali a lieto fine non sono male!
Buona lettura e buon divertimento,

Andrea Minini Saldini
gorman@futureitaly.it

QUESTO MESE, CON L'EDIZIONE BUDGET DI GMC IL GIOCO COMPLETO LOCK ON MODERN AIR COMBAT

La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@futureitaly.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderata inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@futureitaly.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteo.bittanti@futureitaly.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@futureitaly.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi a gabola sui giochi impossibili!)
botta&risposta@futureitaly.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@futureitaly.it

LA VOCE DEI LETTORI

L'iniziativa volta a dar voce alle recensioni scritte dai nostri lettori continua e mietere successi.
Il flusso di lettere ed e-mail prosegue inarrestabile.
Le vostre idee troveranno spazio sulla pagine di GMC nei prossimi mesi.
Nel frattempo, continuate a spedirla, il vostro giudizio apparirà presto su GMC! L'indirizzo è: GMC via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure: nemesis@futureitaly.it!

LIBERTÀ D'AZIONE COMPROMESSA?

Carissima Nemesis,
sono un lettore di GMC da parecchi anni. Questa affermazione, da sola, dovrebbe farti capire quanto apprezzi la rivista e permette a me di non dilungarmi in troppi (ma meritati) complimenti e di concentrarmi sul punto della mail. Facciamo un tuffo nel passato. Correva l'anno 1983. Un cabinato, in particolare, spadroneggiava in diverse sale giochi. Tale gioco era *Dragon's Loir*, il famoso cartone animato interattivo che tanto faceva impazzire i giovani. Ricordi lo scopo? Bisognava condurre il prode Dirk all'interno del castello di Singe, seguendo lo svolgersi del cartone animato sullo schermo e premendo una direzione o l'unico tasto di fuoco per far evitare un pericolo al cavaliere o per fargli estrarre la spada così da attaccare i mostri, fino al lieto fine: la principessa veniva salvata e baciava il suo eroe.

Sono passati gli anni e siamo arrivati al presente. Grazie al progresso e alle nuove tecnologie, i videogame si sono evoluti in grafica e giocabilità. Finalmente non siamo più costretti a seguire un percorso obbligato, ingannati da delle belle immagini. Ma... è davvero così?
Ho avuto modo di giocare a *Coll of Duty 2*. Pur non essendo amante dei titoli a sfondo storico, devo dire che la grafica e il realismo aiutavano a creare l'atmosfera della Seconda Guerra Mondiale. Così, superati facilmente i primi livelli di introduzione, sono arrivate le vere difficoltà. Mi sono scoperto troppo e un tedesco mi ha sparato. Sono morto e ho ricominciato da poco prima. Questa volta, mi sono esposto di meno, ho sparato al soldato che mi aveva ucciso prima, sono avanzato un po', ma sono stato poco attento: un altro nazista mi ha bersagliato con la sua mitragliatrice e sono nuovamente deceduto. Ho ricominciato dall'inizio; ho cercato altre strade ma non ce n'erano, quindi sono andato avanti, ho ammazzato il primo soldato, con cautela ho tolto di mezzo anche il secondo, il terzo non mi ha dato problemi ma, ahimè, il quarto non mi ha lasciato scampo. A questo punto, mi sono tornate in mente

"Ma questa next-gen che cambiamenti porterà, grafica a parte?"

da Next-gen e grafica senz'anima - Dark Avalanche



LIBERTÀ D'AZIONE COMPROMESSA?
Per La Posta in Gioco, un tuffo nel passato è ogni mese d'obbligo.

dal Forum di gamesradar.it

ARTISTI PER GIOCO

Ciao ragazzi, come ormai tradizione eccoci a parlare del **Thread** "[GMC] Official Logo Contest" del **Canale** "Games Contact", il punto d'incontro dei videogiocatori che si divertono a creare il logo di GMC con i loro titoli preferiti. Apriamo la discussione con l'appello di franchiceddhu: Ora ci sono molti meno lavori rispetto al ritmo col quale questa discussione è cominciata. È un vero peccato, perché tutti i lavori erano molto interessanti, non solo per l'aspetto estetico, ma anche per come erano stati realizzati. Tra poco su GMC non sapranno neppure cosa mettere! Perciò continuiamo a postare le nostre opere, belle o brutte che siano, perché alla fine ognuno di noi, per gioco o per competizione, si è impegnato a fondo.... Parole sante fratello, speriamo sortiscano l'effetto che meritano. Nell'attesa, pubblichiamo l'opera di cix_wow, realizzata utilizzando *Zoo Tycoon 2*.





Next-gen e grafica senz'anima

Ciao Nemesis,
sono un vostro lettore da alcuni anni e volevo porre alla tua attenzione l'importanza secondo me sopravvalutata della grafica nei videogiochi.
Perché dico questo? Semplice: più gli anni passano, più sembra che l'unica cosa che cambia davvero tra un gioco e l'altro sia la qualità di texture, effetti grafici, eccetera...
In questo periodo si parla tanto di "next-generation", soprattutto nell'ambito console. Ma questa next-gen che cambiamenti porterà, grafica a parte? Ritengo che l'unica console next-gen che realmente farà un passo in avanti non solo sul piano grafico sarà il Wii di Nintendo, che con il suo "Wiimote" renderà più vivo il gameplay. Tornando all'ambito PC, cosa dobbiamo aspettarci? Noto di frequente che la grafica è considerata l'elemento più importante, e non solo da chi i giochi li fa, ma anche da voi riviste specializzate. Non la prendere come un'accusa, ma ormai in ogni recensione e anteprima compaiono quasi sempre formule quali "grafica da urlo", "grafica incredibile" e simili. D'accordo che è la prima cosa che salta all'occhio, ma penso che in un gioco non debba essere la più considerata. Che senso ha un *Quake 6* che non diverte più di *Quake 4* o un *Prince of Persia 5* in cui, più che qualche nuova mossa (oltre alla grafica), non c'è altro? Un altro aspetto che ne risente, noto, è la trama: sempre più ripetitività e meno originalità. Una piccola nota a favore merita, invece, la fisica. Il 10 in giocabilità di *Half-Life 2* era meritatissimo, quella Gravity Gun, specialmente online, è davvero uno spasso, inoltre non sono poche le situazioni all'interno del gioco in cui bisogna sfruttare la fisica a proprio favore. Chissà se, in futuro, la fisica porterà ulteriori miglioramenti al gameplay.
Di tutto questo tu che ne pensi?

Dark Avalanche


Dark Avalanche si domanda se c'è davvero bisogno di un nuovo *Quake*, o se sarà migliorata solo la grafica.

Caro Dark Avalanche,
come ben saprai, si è da poco concluso l'E3 e, dalle nostre parti, non è mancata l'occasione di esprimere un parere sulle tecnologie che si sono date battaglia sul palcoscenico losangelino.
Da un lato Sony, che ha puntato tutto sul supporto Blu-ray, dall'altro Nintendo che ha stupito la platea con il suo controller rivoluzionario (il Wiimote da te citato). Agli altri due angoli del ring, Xbox e PC hanno mostrato i muscoli sul piano della grafica. Decidere "chi ha vinto" il confronto è un'impresa ardua, ognuno ha messo in campo il proprio asso nella manica. Inutile dire che il massimo della vita sarebbe ritrovarsi con un PC (o una console) con grafica eccezionale, un supporto funzionale e un sistema di controllo finalmente innovativo. Ed è altrettanto facile dire che, allo stato attuale delle cose, ciò non sembra ancora possibile.
A questo punto, entra in campo l'inventiva degli sviluppatori, che devono sfruttare nel modo migliore le potenzialità offerte dall'hardware su cui lavorano. La fisica e la grafica giocano un ruolo essenziale, sebbene al momento (come dimostrano l'uscita del chip PhysX di AGEIA e le prove non proprio soddisfacenti effettuate qui in redazione) è ancora presto per parlare di un vero e proprio salto di qualità.

delle memorie della mia infanzia: Destra, Sinistra, Su, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Fuoco, Fuoco. Cos'è questa strana sequenza? Non è un trucco per ottenere vite infinite su un gioco per console. Sono i movimenti da compiere in *Dragon's Lair* per superare la stanza del cavaliere fantasma. Insomma, percorsi obbligati, nemici sempre nello stesso punto, script che fanno capitare sempre il medesimo evento, nessuna possibilità di variare il percorso...
CoD 2 è solo uno dei tanti titoli su cui punto il dito, anche il recente *Ghost Recon Advanced Warfighter* butta via la libertà d'azione del primo titolo per del realismo e della grafica extra.
Ho il fucile da cecchino, ma non posso salire su quel palazzo se il gioco non lo prevede perché la porta è chiusa, quindi devo affrontare in campo aperto i terroristi, spesso in posizioni svantaggiose. Alla faccia della tattica!
Per fortuna, non tutti i giochi sono così liberticidi. Prendo come esempio alcuni titoli, vecchi e nuovi: il primo *Deus Ex*, *Operation Flashpoint* o il più recente *Oblivion*. In questi giochi la libertà d'azione fa da padrona. Non c'è un solo modo per procedere e, sebbene per arrivare alla fine ci siano degli obiettivi da portare a termine, il titolo permette un'ampia gamma di modi per affrontare i nemici. Ho il timore che, con il passare del tempo, verranno creati giochi che daranno solo un'illusione di libertà e sempre meno opportunità d'azione.
Capisco la difficoltà nel creare titoli che garantiscano grandi libertà, ma mentre anni fa questo era un lusso che pochi potevano permettersi, con le tecnologie di oggi una simile opportunità dovrebbe essere messa in conto durante l'ideazione di un titolo.
Tu cosa ne pensi?
Grazie e buon proseguimento!

Hedgefox

Carissimo Hedgefox,
il tema della "libertà" all'interno di un videogioco non va di pari passo con quello di innovazione o, perlomeno, non sempre. Spesso si tratta più di una scelta ben ponderata, che di una mancanza di impegno da parte degli sviluppatori, o di una necessità insita nella struttura del gioco.
Se prendiamo in considerazione il mondo dei giochi di piattaforme, per esempio, dopo l'avvento di *Mario 64* per N64 questo genere si è diviso fra titoli in due e altri in tre dimensioni. Abbracciare la causa del 2D, però, non equivale a effettuare un "passo indietro", ma è solo un modo come un altro per proporre un certo tipo di esperienza di gioco. Indubbiamente, può capitare che alcune risorse non vengano sfruttate nella maniera migliore e che la mancanza di libertà

IN BREVE

Volevo farvi una proposta: perché per ogni recensione non riportate il voto di due persone? Per esempio, non tutti potrebbero essere d'accordo con il dieci assegnato alla grafica di *Doom 3* da Paolo Dente e un secondo parere potrebbe dissipare ogni dubbio. Vi ringrazio per quello che fate!

Alex

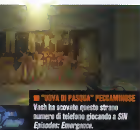
Caro Alex, i voti assegnati dai redattori (nonché il parere espresso nel testo della recensione) rappresentano sì una valutazione effettuata dal singolo individuo, ma anche e soprattutto un giudizio "collegiale" condiviso da tutta la redazione. In alcune occasioni particolari, sotto forma di box, può capitare che venga esplicitato un "diverso punto di vista" (vedi, per esempio, nella recensione di *Marc Ecko's Getting Up* "La Tag del writer", GMC di aprile 2006) proprio per garantire una prospettiva e una valutazione specifiche.

Dopo avere installato il programma RegSeeker ho

dal Forum di gamesradar.it

HALF-LIFE 2, BASTA LA PAROLA...

Gironzolando per il **Forum** di GamesRadar.it capita spesso di imbattersi in quesiti che danno vita a discussioni mirabolanti, in cui trova libero sfogo la cultura sopraffina degli utenti. Ma capita anche di scovare delle domande dalla semplicità stupefacente, come quella di CaymanBlue del **Thread** "Com'è *Half-Life 2?*": Sono interessato a questo gioco, ho visto che ci sono anche tantissimi Mod.... Matt '92 propone una risposta articolata: Dipende da quanto te lo vendono? Se è a 20 euro prendilo, altrimenti aspetta che il mese prossimo GMC lo allega! Scherzo! Ti do un consiglio, appena l'hai comprato scaricati il Garry's Mod, spettacolare per fare di tutto con il motore di gioco! Molto più diretta, invece, è la sentenza di ERTO: Molto bello prendilo. Insomma, tutti sono convinti che si tratti di un FPS da avere a ogni costo, ma pochi si spingono ai limiti di MeG@SiMoNe: È un capolavoro.


"UOVA DI PASQUA" PECCAMINOSE
Vash ha scovato questo strano numero di telefono giocando a *SiN Episodes: Emergence*.

coincida con un'azione frustante e poco efficace. Non è questo il caso dei titoli da te citati, che invece vantano una realizzazione attenta e nient'affatto superficiale. Certo, un gioco in cui si riesca a respirare un'atmosfera di libertà, priva di vincoli strutturali e architettonici resta, in ogni caso, una prospettiva decisamente allettante e quando ciò ci viene offerto il risultato sono sessioni immersive e soddisfacenti. Riguardo *Dragon's Lair*, ti segnalo una chicca: Digital Leisures è intenzionata a riproporre in autunno il titolo (insieme ad altri Laser Game) rimasterizzandone audio e filmati per portarli agli standard Dolby Digital e HD. Contento?

"UOVA DI PASQUA" PECCAMINOSE

Eterea Nemesis,
ti invio l'immagine di un Easter Egg che ho trovato in *SiN Episodes: Emergence*. Te l'ho mandata, più che per far vedere quanto sono bravo, per avere delle delucidazioni da parte tua sul significato di quel cartellone. Per chi è interessato, l'ho trovato sparando a un muro in una zona in cui ci sono molti mini-uffici (alla "Matrix") e davanti a quella parete c'erano dei bicchieri disposti a piramide. Ciao e grazie.

Vash

Bravo Vash, hai scoperto uno dei numerosi numeri di telefono disseminati dai programmatori all'interno di *SiN Episodes: Emergence*! Adesso, non devi far altro che trovare un telefono nel gioco e comporre il numero per ascoltare un messaggio strampalato registrato per l'occasione. Complimenti, ma se vuoi dimostrare di essere davvero bravo ti toccherà scovarli tutti e mandarci delle immagini come prova: sono un bel po', quindi dovrai darti da fare. Buona fortuna.

GIUBBOTTI ANTIPROIETTILE INVISIBILI

Cara Nemesis,
sono un grande lettore di GMC ed è da qualche anno che non mi lascio sfuggire un numero! Volevo parlarti un po' dei giochi sparatutto. Ho tre titoli di questo genere: *Unreal Tournament*, *Battlefield 2* e *Battlefield Vietnam*, ma ho provato anche i vari *Call of Duty*, *Doom 3* e *Half-Life*. Prendiamo come esempio *Battlefield 2*, che credo sia il gioco più bello che possiedo. Forse perché sono abituato a cimentarmi in titoli in cui è presente la barra della salute, non mi sono mai accorto che i corpi dei tizi sullo schermo non sono così "sensibili" ai proiettili quanto quelli nella realtà. Ho fatto questa deduzione dopo aver visto uno splendido film sulla guerra in Vietnam, cui mi sono interessato quando ho notato le armi usate (AK-47, pistola con il silenziatore... proprio come in *Battlefield*). In un punto, un uomo ha sparato alla testa di un altro con la pistola, uccidendolo.
Mi sono chiesto: perché non succede anche in alcuni videogiochi?

La redazione risponde I segreti delle sigle hardware

Cara Nemesis,
una cosa che mi toglie il sonno la notte è il pensare a tutte le sigle delle varie schede video esistenti, e a un loro eventuale significato. Per questo mi piacerebbe leggere un servizio, come quello dedicato ai driver su GMC di marzo, in cui si mette un po' di chiarezza nelle nostre zucche. Il massimo sarebbe avere a disposizione, alla fine, una bella classifica. Mi chiedo, inoltre, perché la stessa GPU venga "reinventata" da diversi distributori e quali siano le differenze.
Un altro servizio potrebbe essere dedicato ai vari modelli dei processori (per esempio, semplicemente: "Il Sempron è il modello economico di AMD; il D è il dual core di Intel"). Prendendo in considerazione il computer più in generale e i suoi problemi, potreste stilare un elenco di componenti hardware che non vanno assolutamente d'accordo con i videogiochi, per evitare di fare incappare i vostri lettori in "pacchi" preassemblati. Mi rendo conto che questi problemi possano essere più facilmente trattati nel prossimo "Speciale Hardware" (tra l'altro, mi chiedo quando uscirà e non vedo l'ora di correre in edicola per acquistarlo, nonostante non capisca sempre tutto a causa del linguaggio specialistico). Uscendo dalla zona più tecnica, ci terrei a esprimere il mio disappunto in merito al forum di GamesRadar. Secondo me, infatti, è sbagliato che per leggere le discussioni trattate si debba per forza essere iscritti e mi auguro che questa procedura sia almeno gratuita. Infine, ho preferito lasciare per ultima la richiesta più classica, quasi indecente e irrealizzabile, che può considerarsi un po' il Santo Graal dei videogiocatori, ovvero una scheda riassuntiva e magari una classifica (sì, un'altra classifica) di tutte le schede video, perché ormai non basta più sapere che 1.300 è un numero più grande di 800 per capire qual è la scheda migliore. Vi ringrazio per il tempo dedicato a questa mia mail, un po' lunghetta e confusionaria. Continuate così.

Eriador

Caro Eriador,
stilare un elenco di tutte le sigle delle schede video esistenti non è facile, né possibile, e darebbe solo adito a fraintendimenti. Mi rendo conto che fra le migliaia di GT, GTX, XT, XTX, PRO e simili si impazzisce facilmente, ma fare una lista sarebbe poco utile, anche perché a ogni nuova generazione (ogni 7/8 mesi circa) spesso vengono cambiate le sigle identificative. Senza contare quello che aggiunge ogni produttore, che al nome del chip accompagna suffissi o prefissi, rendendo ancora più difficile spiegare le differenze, a meno di stilare un lungo papiro contenente quanto disponibile sul mercato (e che, probabilmente, in un mese diventerebbe obsoleto). La rubrica "Il Sistema Giusto" viene incontro in tal senso, indicando il meglio sulla piazza, la soluzione economica e la via di mezzo fra i due. Per quanto riguarda le differenze fra i vari produttori di schede video, diciamo che non ci sono. Bisogna sapere che sia ATI, sia NVIDIA vendono solo i chip, che poi le varie case integrano nelle loro schede video, aggiungendo o togliendo funzionalità a piacere. Se, un tempo, le differenze erano la disponibilità di ingressi e uscite video di vario tipo, ora quasi tutti i produttori si sono uniformati nell'offerta e, alla fine, è il software a corredo della scheda, insieme al prezzo al dettaglio, a far propendere per l'una o per l'altra. In rari frangenti, le case offrono modelli overcloccati o dotati di particolari sistemi di raffreddamento (come quelli silenziosi) per distinguersi dalla massa, ma alla fine, il chip installato è lo stesso per tutti. Il discorso per quanto riguarda le CPU è, invece, leggermente diverso, ma anche in questo caso una rapida occhiata a "Il Sistema Giusto" dovrebbe risolvere i dubbi.
Mi rendo conto che sarebbe bello poter approfondire queste tematiche, ma per farlo a dovere non basterebbero le pagine di un intero GMC.
Per quanto riguarda il prossimo numero dello "Speciale Hardware" dovrai probabilmente aspettare l'autunno e in merito al forum di GamesRadar ti garantisco che l'iscrizione è assolutamente gratuita. La procedura è abbastanza semplice e, pertanto, la necessità di accedere al forum solo previa registrazione è solo una piccola formalità, che permette all'amministratore di gestire la comunità in maniera più efficace.

Alberto Falchi

dal Forum di gamesradar.it



LA VERA STRATEGIA

Nel **Thread** "Giochi di genere Wargame" del **Canale** "Mondo Computer", Olimar85 si lancia in una considerazione relativa a un genere che di rado trova spazio nella prima pagina del **Forum**. L'utente racconta:
Mentre leggevo l'ultimo GMC, mi è caduto l'occhio su *Birth of America*, un gioco per PC di tipo wargame. Allora ho pensato: assomiglia molto alla modalità Mappa Strategica di *Rome: Total War*. Volevo capire: questo genere è come la Mappa Strategica per *Rome*? Cioè, sposti le unità da regione a regione e lasci il combattimento al PC? Se è così, mi sapreste consigliare qualche wargame buono, ma soprattutto in italiano? Amico, non possiamo che postare e quotare il suggerimento di Bucciamarcia:
Se ti piace la strategia pura ti consiglio *Hearts of Iron II*. Tra l'altro, Blue Label lo importa ufficialmente nel nostro Paese, interamente tradotto in italiano.



GIUBBOTTI ANTIPROIETTILE INVISIBILI
I personaggi nei giochi di guerra hanno la pellaccia dura: perché non muoiono come nella vita reale?

"Non trovo ci sia nulla di sbagliato nell'impersonare un soldato dell'Asse"

da Quali cattivi sono "cattivi"? – Pandemia000

Poi ho visto ancora uccisioni avvenute sparando con altre armi nel petto di alcune persone e mi sono posto nuovamente la stessa domanda. I soldati nel gioco potrebbero indossare dei giubbotti antiproiettile, ma perché continuano a mettere la "salute"? Per semplificare il tutto? Forse tu puoi spiegarmelo!

Gorn93

Caro Gorn, alla questione che sollevi posso rispondere in due modi.
Il primo, per certi versi, confuta la tua teoria, in quanto quasi sempre, ormai, il danno arrecato ai nemici nei videogiochi è "localizzato".
Con questo termine si intende che in base a dove si colpisce l'avversario, si ottengono diversi effetti: una pistolettata sulle mani provocherà la caduta dell'arma del nemico, una fucilata alle gambe la perdita dell'equilibrio e un proiettile in piena fronte (il cosiddetto "head-shot") la morte istantanea. Il realismo, quindi, è in qualche modo preservato. D'altro canto (e arriviamo alla seconda, ipotetica risposta), un certo margine di tolleranza deve essere applicato, altrimenti sia il protagonista, sia gli eventuali nemici avrebbero davvero vita breve. Va bene il realismo, ma non quando va a discapito della giocabilità. Un'ulteriore riflessione, che potrebbe diventare spunto per interessanti discussioni, riguarda i vecchi giochi (ma non solo), in cui si aveva a disposizione un certo numero di vite senza la barra di energia. In quel caso, non appena colpiti si moriva e si ricominciava il livello da capo: è forse un maggiore "realismo"?

QUALI CATTIVI SONO "CATTIVI"?

Ciao Nemesis,
ho deciso di scriverti dopo aver letto la lettera di TexCarson, pubblicata sul numero di aprile e intitolata "Qualche cattivo è troppo cattivo".
Non trovo ci sia nulla di sbagliato nell'impersonare un soldato dell'Asse. In numerosi titoli dobbiamo vestire i panni di russi e americani, che in quanto a crimini su vasta scala non sono da meno dei tedeschi. Il vero problema è che, a quanto pare, esistono crimini "giusti" e altri "sbagliati", solo per il semplice fatto che chi vince la guerra è il "buono" e chi la perde è il "cattivo". Vorrei ricordare che i personaggi che siamo soliti interpretare nelle campagne di *Call of Duty 2* sono gli stessi che, durante lo sbarco in Sicilia, "ripulirono" gli ospedali dei soldati



QUALI CATTIVI SONO "CATTIVI"?
Nei videogiochi non è sempre possibile decidere da che parte stare.

IN BREVE

effettuato la pulizia del registro tramite l'applicazione "pulisci registro". Il programma ha evidenziato un centinaio di file, alcuni di colore verde e altri in rosso. Ho eliminato tutto con il risultato che il sistema operativo, al successivo riavvio, non è partito e ho dovuto reinstallare XP. Quali file devo eliminare, quelli di colore verde o quelli in rosso? Un grazie e buon lavoro.

Halflife2

Con le utility di pulizia del registro bisogna sempre fare molta attenzione, perché si rischia di incappare in problemi seri, come è successo a te. I file evidenziati da RegSeeker sono quelli "potenzialmente" sospetti: quelli in verde possono essere cancellati senza problemi perché non compromettono la funzionalità del sistema operativo, quelli in rosso devono essere controllati uno per uno. Quando cancelli un file assicurati che sia attivata l'apposita voce di backup, in modo che (in caso di errore) i file possano essere ripristinati.

Stupenda e strabiliante Nemesis,
mi trovo nel pieno di una crisi di astinenza da avventure grafiche.
Ti prego consigliami un valido adventure game in terza persona. Sono andato sul sito di Pendulo Studios e di LucasArts e ho scoperto, mio malgrado, di aver terminato tutti i loro capolavori.
Saluti alla redazione di GMC.

Jin.toString()

Jin, potrei risponderti dicendo che di avventure grafiche degne di nota ce ne sono a bizzeffe, ma mi sembri proprio un tipo dal palato fine. Pertanto, ti segnalo che sul sito di Telltale è disponibile (all'indirizzo www.telltalegames.com/sam_and_max) il trailer del seguito di *Sam & Max* che, dopo alterne vicende, sembra essere finalmente in dirittura d'arrivo e presto verrà venduto online sotto forma di episodi.

dal Forum di gamesradar.it

CALCIO DALL'ALTO

Di solito, quando sul **Forum** si sente parlare di calcio, la mente vola subito sui campi di *FIFA* e di *Pro Evolution Soccer*... Chiamatela mania, chiamatela malattia, ma così va la faccenda. Eppure, come sottolineato da For$aken in "*Sensible Soccer 2006*", il pallone su PC è anche altro: L'ho comprato appena uscito, ho fatto qualche partita e mi sembra piuttosto fedele alla mitica versione diventata ormai leggendaria... Peccato solo per i nomi, che sono tutti storpiati, e per le formazioni, che mi sembrano un tantino strambe. Spero che esca presto una patch che sistemi questi problemi. È chiaro che il prodotto di Codemasters non ha i requisiti necessari a sfidare i campioni del genere, ma come sottolineato anche da gorgamimmo: È divertentissimo e ricco di competizioni e squadre. I giocatori con le teste grandi, poi, sono stupendi!

dal Forum di gamesradar.it

NOSTALGIA CANAGLIA

Di tanto in tanto, è piacevole andare a rivedere come si sono evolute le discussioni dei **Thread** più datati. Questo mese, abbiamo deciso di dare una rispolverata a quello inaugurato da ffphoenix lo scorso gennaio, "Il gioco più bello a cui avete mai giocato!". Di recente, la lista delle memorie si è arricchita dei **Post** di Dark Goblin, il quale non ha nascosto di rimpiangere un po' il passato: *Duke Nukem*, ricordo ancora quei bei vecchi tempi, e di The Duccio: È difficile decidere. In realtà mi ricordo che nel 1995, quando iniziai a giocare, mi fece veramente impressione il mitico *Doom*. Che bei tempi... Sì ragazzi, va bene, ma guardate che oggi la situazione non è poi così grigia. Tanto per farvi campire cosa intendiamo dire, beccatevi le preferenze di bLaCkAnGeL23: *Rainbow Six*, *Call of Duty* e *Max Payne 2*. Per quanto riguarda la gente della redazione, invece, non possiamo che condividere il punto di vista di Spinler: impossibile dirlo. Gioco da troppo tempo per poter scegliere un titolo...



L'OBLIO DELLE GUIDE AL MODDING
Nel numero di maggio, GMC ha proposto una breve guida per un semplice Mod di *Oblivion*.

"Ho il timore che, con il passare del tempo, verranno creati giochi che daranno solo un'illusione di libertà"

da Libertà d'azione compromessa? – Hedgefox

rimasti feriti, incapaci di muoversi e di combattere (in questa occasione persi due dei fratelli di mia nonna). Alla luce di ciò, non riesco proprio a capire cosa ci sia di improponibile nel fingersi un tedesco in missione contro gli Alleati. Grazie per la tua attenzione.
Cordiali saluti.

Pandemia000

Caro Pandemia, è chiaro che le tue riflessioni travalicano il contesto videoludico e vanno a toccare delle "corde" ben più delicate. Come ho già accennato nella risposta a TexCarson, è abbastanza difficile affrontare il problema dell'obiettività in merito a un argomento scottante come la guerra, in particolare il secondo conflitto mondiale con gli orrori dei campi nazisti. Io stessa, con tutta probabilità, avrei delle difficoltà a impersonare un tedesco che si dà alla pulizia etnica, nonostante sappia bene che nessuno, in guerra può avere la coscienza totalmente a posto. Dopotutto, in un conflitto, si può davvero parlare di "buoni e cattivi"? Capisco le tue ragioni, ma alcune convenzioni (chiamiamole così) sono ardue da scardinare proprio perché fondate su episodi storici che ancora adesso turbano gli animi, in particolar modo quelli di noi europei.

L'OBLIO DELLE GUIDE AL MODDING

Cara Nemesis,
sarò breve: sono da poco diventato un appassionato di modding per *Oblivion*. Dato che per me è stato arduo imparare come ridefinire texture, crearne di nuove, modificare modelli 3D, eccetera, senza un apposito manuale, volevo appunto chiedere a te, e a voi esperti redazionali, di allegare ai CD/DVD mensili una o più guide su come sfornare nuovi Mod e, magari, anche qualche programma utile. Spesso, ci sono tante persone armate di buona volontà che, però, non trovano lo stimolo giusto per mettersi in gioco. Grazie mille per l'ascolto.

Q8k3r90

Ciao Q8k3r90 (ma ve li sognate di notte, questi nick impronunciabili?) una guida su come realizzare due semplici Mod per *Oblivion* è stata pubblicata sul numero di maggio di GMC. Altri due programmi utili per la creazione di materiale aggiuntivo sono Photoshop di Adobe e 3D Studio Max, con i plugin per i formati usati dal gioco (nti, dss). Per quanto riguarda una guida completa al modding, al momento non è previsto un suo inserimento all'interno dei CD/DVD allegati, ma posso consigliarti di visitare questo link **www.thelys.org/index.php?g=m&a=t&mt=2**. Purtroppo è in inglese e riguarda l'editor di *Morrowind*, ma i due giochi sono estremamente simili sotto questo punto di vista e, una volta capito il funzionamento del primo, il resto è una passeggiata. Sul sito sono disponibili numerosi tool e programmi dedicati al modding e varie guide sullo scripting e sull'editor. Spero di esserti stata utile, magari ci invierai presto alcuni Mod da te realizzati all'indirizzo: **gmcareadesign@futureitaly.it**. GIOCHI COMPUTER

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, ci accontentiamo di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Mau43
Bluis
Enrico
Matteo
Turi82
Roberto
Pietroigor
Acarod
Jaket91
Lele
DarK Nerevar
Virgil

dal Forum di gamesradar.it



LIBERTÀ DI SINTASSI

Ragazzi, così non si fa! Esatto Neo88, parliamo proprio con te in merito alla risposta: Complimenti per l'italiano..., data a Chiara_A nel **Thread** "Tom Raider La Legend: In Giappone Tokyo" del **Canale** "Trucchi e soluzioni". Tom chi? La Legend cosa? Ma allora forse Neo88 non ha mica tutti i torti. Comunque, visto che la sostanza conta più della forma, ecco il problema che assilla la nostra Chiaretta nell'ultima avventura di Lara Croft: Sono rimasta bloccata in un piccolo ufficio dove, davanti a me, c'è un grande schermo che lo devo agganciare con il rampiro verso di me. Poi lo devo finire di buttarlo giù come faccio a sparagli hai due agganci che si illuminano di bianco? Non riesco a fargli prendere la mira per sparagli contro c'è un modo semplice per buttarlo giù? Nell'ufficio ho visto che c'è una piccola scatola a cui posso prenderla a calci mi serve a qualcosa quella scatola?. Neo88, a pensarci bene, non fa nulla... Risposta di gv88: Devi sparare ai due ganci, prendi la mira con R3 (spingi la levetta analogica destra) e relativa tirata d'orecchie di Ryu Hayabusa: Siamo in "Mondo Computer", deve premere Z non R3.

dal Forum di gamesradar.it



VOGLIA DI ARIA CONDIZIONATA

Nel **Canale** "Hardware" di "Mondo Computer" bazzicano tipi parecchio strani. Per certi versi potremmo quasi definirli inquietanti, a partire dal nickname: Overclock. Quando uno si chiama così, non può che essere lo smanettone supremo, uno che non ha paura di creare un **Thread** intitolato "Kit Raffreddamento A Liquido Artigianale CPU+VGA" e di sciorinare una lista di componenti da Agenzia Spaziale Europea: Ditemi che ne pensate del mio progetto. Obiettivi: 3500 MHz Rock Solid, 3600 MHz bench. 0.22 sec. SuperPi1m. 7800GT 495\1134 @ 600\1300... e via di questo passo, fino all'esplosione di onnipotenza definitiva: Pompa Hydor Seltz L30 e radiatore XFORCE EXTREME V3 120MM. Santo cielo amico, sei troppo avanti, anche quando poi parli degli: Additivi: Un po' di alcool oltre all'acqua rigorosamente distillata per evitare alghe e animali vari. Eccelso, ma... dice The900: Dove sta l'artigianale?. E qui Overclock precisa: Inizialmente lo era, stavo per utilizzare un radiatore preso dallo sfasciacarrozze. Cogliendo la palla al balzo, partono [Mazzo]: Consiglio un radiatore da scooter... e subito a ruota joseph211: Ho il radiatore di una Opel Omega da dare via. Bene, chi butta lì quello dell'Hummer?

Online con [GMC]KEVORKIAN



Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è: **gmc.kevorkian@futureitaly.it**

LA RICETTA DEL DOTTORE

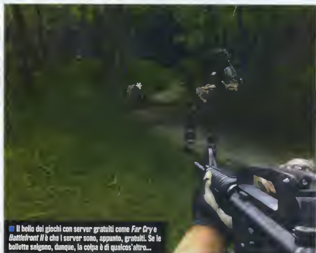
Un mese dedicato alla nostalgia, si direbbe. Sembra che il principale effetto dell'uscita di *Quake 4* sia stato riportare in auge *Q3A*. Il che mi spinge a una riflessione: se la differenza tra i due è soprattutto in ambito grafico (o, come dicono i critici di *Q4*, non ci sono grosse novità nel gameplay), è evidente che chi apprezza l'uno dovrebbe apprezzare anche l'altro. Ovviamente, però, le maggiori richieste hardware del più recente si traducono in prestazioni peggiori, a parità di sistema, e molti non sembrano gradire questo compromesso.
Quindi, la domanda del mese è: quando giocate agli FPS, siete disposti a sacrificare qualche frame al secondo per avere una grafica più godibile, o fate parte della scuola di pensiero secondo cui vale la pena di ridurre al minimo opzioni e risoluzione pur di tirare fuori qualche punto percentuale di prestazioni in più?
Aspetto le vostre risposte al solito indirizzo: gmc.kevorkian@futureitaly.it.

Ave Kevorkian,
ho appena iniziato a giocare in multiplayer online e vorrei sapere se l'utilizzo di titoli che non prevedono abbonamento (come *Star Wars Battlefront II*, cui mi sto dedicando in questo momento) ha qualche costo nel momento in cui ci si connette ai server. Per giocare uso XFire (programma che, in teoria, dovrebbe essere gratuito, ma non mi fido più tanto da quando ho ricevuto una megabolletta senza sapere il perché), però non so se il collegamento ai server (italiani, europei o stranieri) sia a pagamento. Lo stesso problema vale per il gioco *Far Cry* e per molti altri. Ti prego di rispondermi al più presto, perché sto aspettando con timore la bolletta ed, eventualmente, la sgridata di mio padre!

Falcon88

PS: Seguo da sempre la "nostra" rivista GMC, ma non so se ho inviato la domanda all'indirizzo giusto. Però per favore rispondi! Grazie

L'indirizzo è giustissimo – a meno che non abbiano aperto una rubrica di consulenze amministrative mentre ero in bagno, naturalmente.
La versione più semplice della risposta alle tue domande è "no", però immagino tu voglia qualche dettaglio in più, quindi: no, per quanto ne sappia io né Xfire, né i normali server gratuiti di *Far Cry*, *Battlefront II* e, tendenzialmente, qualsiasi altro gioco hanno costi "nascosti" – anche perché fare qualcosa del genere porterebbe in men che non si dica la casa che pubblica il titolo a ricevere la visita di avvocati con valigette molto minacciose e lo sguardo di chi sa di avere sottomano una causa che non può perdere.
Soprattutto, però, se anche dovesse esserci qualche astuta (leggi "non astuta") casa di videogiochi che decide di farsi pagare di nascosto per un servizio gratuito, i soldi non verrebbero probabilmente accreditati sulla bolletta.
Di conseguenza, mi viene un dubbio: non è che hai un abbonamento "a traffico"? Quasi tutti i gestori ne offrono (pubblicizzati come "solo 10 euro al mese!", ma con una nota a fondo pagina che spiega che, se vuoi scaricare più di due mail al giorno, devi pagare un milione di euro a megabyte), e non pochi utenti alle prime armi li scelgono, convinti di fare un affarone... In quel caso, ti consiglio di cambiare abbonamento, perché le bollette non scenderanno certamente.



Il bello dei giochi con server gratuiti come *Far Cry* e *Battlefront II* è che i server sono, appunto, gratuiti. Se le bollette salgono, dunque, la colpa è di qualcos'altro...

Mi prostro davanti a te, futuro imperatore della galassia, per rispondere alla domandona del mese: vorrei vedere il film "Il Padrino" (o, quantomeno, qualcosa sulla mafia negli Stati Uniti) diventare un MMORPG. Un tuo umile suddito di nome **Leo**
PS: Mi associo a te quando dici che *CounterStrike* non è degno di esistere e, in quanto tuo suddito, spero che, quando ascenderai al rango di imperatore, lo bandirai, ma soprattutto manderai a spalare uranio chi ha avuto la malsana idea di svilupparlo.

La domandona era sui serial TV, non sui film – quindi farò finta che tu abbia risposto "I Soprano", che va bene lo stesso. Soprattutto perché sembra che in circolazione ce ne siano già vari, per quanto a livello amatoriale. Non sono al corrente, invece, di progetti in questo senso da parte di grosse case; nel caso sentissi qualcosa, sarai il primo a saperlo.
In compenso, devo dissentire dalla tua proposta di mandare i ragazzi di Valve a lavorare nelle miniere di uranio. In primo luogo, perché sono ottimi programmatori (e i problemi di *CounterStrike* non sono imputabili a loro) che potrebbero svolgere altre mansioni in maniera ben più proficua. In secondo luogo, perché i posti nelle miniere di uranio sono già tutti prenotati per i lettori del forum che continuano a sostenere che sono Ualone.

Ciao Kevorkian,
volevo attirare la tua attenzione su un gioco davvero molto lungo – ci stai davanti molto più di 16 ore e quasi non te ne stacchi neanche con la forza. La particolarità è che si gioca su un sito, non è un programma che installi (il che, secondo me, è vantaggioso): l'indirizzo è **www.ogame.it**. Spero presto di vedere il tuo nick nel gioco!
Cari saluti.

KrOnOs





Nonostante una grafica piuttosto soddisfacente e meccaniche di gioco raffinate, *Tribes: Vengeance* non ha avuto il successo sperato. Diamogli una mano!

Carissimo KrOnOs, ti ringrazio per la segnalazione, ma abbiamo già parlato di *OGame* qualche mese addietro. In tutta franchezza, quando ho provato a giocarci non mi ha precisamente appassionato – anche se le idee sono buone, i tempi morti iniziali sono un ostacolo potente per chi non sia motivato dal sacro fuoco. E io, tutt'al più, posso recuperare un accendino mezzo scarico.

Ciao Kevo.
Intanto, complimenti per la rivista. Poi, passando alle cose importanti, leggendo la mail del clan =K=, ho deciso di scriverti. Ti prego di pubblicarmi perché il messaggio è importante. Per il popolo italiano di *UT 2004* e dell'immortale *Q3*: se pubblicate dei server o volete farvi riconoscere, fatelo con sigle come ITA o simili...
Giocare tra italiani è stupendo e possiamo dimostrare al mondo di che pasta siamo fatti! Detto questo, ti saluto, Generale (come me, ma io lo sono in latino)!
Ah... Quelli di *CounterStrike* sono proprio dei pivelli!

Angelo alias ***DUX* ITA**

Qualcuno potrebbe sospettare che io abbia scelto le lettere di questo mese in base a qualche criterio poco imparziale come, per dire, il fatto che parlino male di *CounterStrike* e bene di *Quake 3*, ma sarebbe un'accusa totalmente infondata e anche piuttosto calunniosa. Vi posso assicurare, anzi, che mi piace tantissimo ricevere mail di fanatici sostenitori di *CS* e che le pubblicherei più che volentieri, se non fosse che, una volta eliminati i coloriti epiteti rivolti alla mia persona, tendono a rimanere solo le congiunzioni. Quindi, amici *CS*iani, datevi da fare e scrivetemi anche voi (mantenendo gli insulti sotto una soglia accettabile)! Detto questo, la mia risposta per Angelo è: non trovo particolarmente interessante giocare solo o principalmente con italiani, in particolare quando le vette di comunicazione raggiunte in gioco sono "asd" e "lol" – per le quali, riconoscerai anche tu, non è particolarmente rilevante la lingua dello scrivente. Immagino, però, che per qualcuno possa essere più soddisfacente sapere che il tizio che ti ha appena fraggato è di Voghera invece che di Des Moines, Iowa. Quindi pubblico il tuo accorato appello.

Ciao Kevo,
ti scrivo perché da sempre sono un appassionato della serie *Tribes* e, ultimamente, vedo apparire un Dr.Kevorkian fra le file di giocatori del server KmA di *Tribes Vengeances*.
Sei davvero tu? Sei un giocatore di *Tribes*? Ce ne sono così pochi!
Se così fosse, ti prego di fare qualcosa per questa comunità, morente ma ancora attiva. Oggi è affidata solo a una manciata di clan che pagano di tasca propria server sempre intasati da noi, che siamo sopravvissuti al cambio Dinamix/VUgames.
Credo che la visibilità che GMC potrebbe dare a questo titolo (che ormai costa pochi euro), unita magari a un bel server pubblico, sarebbe un toccasana per la nostra comunità.
Tribes non è per tutti, non è mai stato un gioco "di massa", ma, nella folla, c'è sempre qualcuno che si lascia rapire dalle sue peculiarità e, di solito, questo primo interessamento diventa una "bella malattia".
Nel mio piccolo, ho cercato di fare qualcosa, creando una piccola applicazione online che sorveglia i server e stila una classifica dei risultati delle partite disputate sugli stessi: una sorta di ladder automatica.
L'ho implementata perché potesse intercettare la fine di un match e affinché potesse memorizzarne i risultati in un database e il risultato è a quest'indirizzo:
www.tcsformazione.it/clienti/KmA/KmAserverMonitor.php
Dagli un'occhiata e dimmi se ti può interessare... e, soprattutto, se sei tu il suddetto giocatore! In tal caso, sappi che sarei contentissimo di donarti tutti i sorgente e non vorrei nemmeno vedere il mio nome scritto da qualche parte, mi basterebbe aver fatto un'altra piccola cosa per la community; un altro piccolo sforzo, come altri ne stanno facendo, per preservare qualcosa che ha valore e che ci fa bene!
La versione che vedi adesso è personalizzata per il clan che, per primo, mi ha permesso di andare avanti a giocare quando il titolo non è più stato supportato da VUgames... la cosa è nata per gratitudine nei loro confronti.
Se puoi, fammi sapere. Online mi trovi con il nick "Spectre".

Michele

Carissimo Michele, devo purtroppo deluderti: non ho nulla a che fare con il Kevorkian che hai incontrato in gioco. Devo ammettere anche che i miei rapporti con i vari *Tribes* sono sempre stati, ahimè, piuttosto contrastati – pur riconoscendone la qualità e il valore, non sono proprio riuscito a entrare nello spirito del gioco. Sarà perché l'idea di "lavorare in squadra" mi fa venire l'orticaria, tanto nella vita quanto nei videogame...
Comunque, sono d'accordo sul fatto che *Vengeance* avrebbe meritato un po' più di attenzione e di fortuna, dunque faccio anch'io la mia parte, pubblicando la tua lettera e invitando tutti i lettori che vorrebbero qualcosa di diverso dal solito a farsi un giro con la versione demo di *Tribes: Vengeance*. Potreste trovarlo più piacevole di quanto non crediate.



L'angolo di MBF



Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteo.bittanti@futureitaly.it**



Il nostro lettore Mauro Civitillo si chiede se *Diablo II* possa causare "più" dipendenza di altri giochi.

Caro Matteo,
in uno speciale pubblicato sul numero di febbraio hai descritto le ricerche di alcuni studiosi che hanno analizzato la dipendenza da videogiochi unicamente da un punto di vista neuro-fisiologico, accusandoli di non aver considerato la struttura e i modi con cui i videogiochi provocano piacere e appagamento nel giocare. È vero che qualunque forma di piacere può causare dipendenza, ma è altrettanto vero che in un videogame, per raggiungere un obiettivo e provare gratificazione, bisogna impegnarsi e soffrire: in poche parole, avviare un videogioco da PC o console, non è come accendere una sigaretta...

Non sono né uno scienziato, né un esperto di mass-media; sono solo un ventottenne appassionato di videogiochi, ma posso comunque riferire la mia esperienza. Mi è capitato in passato, in periodi di forte stress o depressione, di accusare dipendenza da alcuni titoli, come *Doom*, *Diablo*, *Abuse* (un vecchio platform convertito da Linux), *Tekken*, *Grand Theft Auto* e giochi di guida di stampo arcade. Sperimentavo degli stati d'animo in cui la componente di piacere veniva sostituita dal fattore sfida, dalla voglia di rivincita: ogni volta che il mio alter ego moriva o la mia auto sbagliava una curva mi dicevo: "Non è possibile, sono bravo, se ci provo ancora ci riesco!" Come un tossicomane assuefatto a una droga pesante, aumentavo la dose per cercare di ritrovare quel piacere che avevo perduto, al punto che, superata una certa sfida, continuavo a giocare fino a trovarne un'altra. Poi, quando quel particolare periodo negativo della mia vita finiva, scompariva anche lo stimolo a giocare, oppure cambiavo titolo, passando a qualcosa di più tranquillo e riflessivo.

Ciò significa che, almeno per quanto riguarda me personalmente, sono i giochi frenetici e ripetitivi quelli che, potenzialmente, sono in grado di causare dipendenza: non ho mai sperimentato dipendenza da avventure, simulatori e GdR interattivi (tipo *Gothic* o *Morrowind*). In poche parole, più c'è da ragionare, meno rischio si corre di diventare dei "game addicted". Mi permetto di azzardare un'ipotesi: l'adrenalina sviluppata giocando con titoli dai ritmi serrati può essere la causa scatenante della dipendenza? Si può trovare un'analogia con partite allo stadio e sport estremi? Gli studiosi di cui sopra ci hanno pensato?

Vorrei chiudere con un appello rivolto a chi addita i videogiochi quali causa dei mali del mondo: preoccupatevi, piuttosto, di capire cosa genera nei giovani un malessere tale da cercare nei videogame qualcosa di importante che manca nella loro vita, sia questo affetto, sicurezza, tranquillità o semplice voglia di sfogare un po' di aggressività. Considerate anche che non tutti i videogiochi sono violenti o dannosi: se parlo di *Gabriel Knight III* mi viene ancora la nostalgia, ricordando il modo in cui ha stimolato la mia intelligenza e capacità di riflessione... un'esperienza migliore della maggior parte dei film che ho visto! Comunque, non ho abbandonato gli sparatutto, semplicemente ho imparato a smettere quando è ora di farlo.

Se, poi, tra i lettori c'è qualche "game addicted", lasciatemi elargire dei consigli: datevi delle priorità durante la giornata, anche solo mangiare e lavarsi; trovate degli interessi alternativi e, se proprio non volete smettere di giocare, cambiate titolo. Non fate, però, come quel mio amico che, dopo aver avuto uno specie di trauma con *Driver*, ha venduto la PlayStation e non ha più toccato un joypad.

Mauro Civitillo
skagway77@email.it

Il videogame è un mezzo complesso e stratificato e, come tale, in grado di offrire gratificazioni di tipo cognitivo, emotivo, sociale, agonistico. Per esempio, in titoli come *World of Warcraft* o *Guild Wars*, la socializzazione riveste un ruolo importante, laddove in un FPS domina l'aspetto competitivo, che appaga un'altra tipologia di emozioni. Nella dimensione "elettronica" possiamo ricavare gratificazioni che non riusciamo a ottenere – in modo temporaneo o permanente – in quella "analogica". Sta alla capacità di autocontrollo e di moderazione del singolo trovare il giusto equilibrio tra la semplice evasione e la dipendenza vera e propria. Se il contesto ludico diventa l'unico spazio di auto-realizzazione di un individuo, allora c'è un problema. E per risolverlo, una guida strategica o un cheat non bastano.



FILOSOFIA SPICCIOLA

Giacomo "PoLaR" Larocca scrive in merito a "un fenomeno che sta prendendo piede sulla Rete, lo scambio etico (**www.scambioetico.org**). La liberalizzazione del sapere ha permesso, nel corso dei secoli, una sempre più ampia presa di coscienza, che ha coinciso con la formazione di una società sempre più democratica ed egualitaria. Quale esempio, basti pensare a come la suddivisione del potere in epoca medievale corrispondesse a un'inesistente diffusione di libri tra le fasce di popolazione meno abbienti. Per quanto riguarda i videogiochi, alcuni siti aderenti alla campagna propongono lo scambio immediato di opere dal costo superiore ai 30 euro e uno slittamento di 18 mesi dalla prima divulgazione per le altre: personalmente ritengo che la limitazione dello scambio di tutte le opere a 18 mesi sia da ritenersi più giusto, se non altro per evitare eventuali accuse di convenienza".
Le nuove tecnologie hanno ridefinito nozioni apparentemente stabili quali "consumatore", "scambio" e "condivisione". Il fenomeno del peer-to-peer, in particolare, ha dimostrato i limiti legislativi e ideologici del copyright così come lo conosciamo oggi. Personalmente, mi allineo alle posizioni del movimento delle Creative Commons (**creativecommons.org**), che propongono di salvaguardare gli interessi dei creatori di contenuti e, al tempo stesso, quelli dei consumatori. A tutti gli interessati, consiglio caldamente la lettura de "Il futuro delle idee" (Feltrinelli, 2006) di Lawrence Lessig, docente di legge dell'Università di Stanford. Questo splendido saggio fornisce numerosi spunti per ripensare una questione mai veramente risolta.



Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una e-mail a **botta&risposta@futureitaly.it**

B&R botta & risposta

LA PAROLA A SKULZ

Inizia a fare caldo, molto caldo. In una simile condizione climatica, chiunque cercherebbe refrigerio in riva al mare o in cima a una montagna. Chiunque, ma non il sottoscritto, che preferisce farsi divorare dalle pire infernali di *Shade: Wrath of Angels*, sudare in un sottomarino di *Pandora Tomorrow* e schivare raffiche di colpi nella prigione di *Butcher Bay*. Un pazzo, insomma.

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

B Ciao grande Skulz, ho bisogno del tuo aiuto per il bellissimo *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*. Mi sono bloccato nel punto in cui, tornato dalle miniere, Jupiter mi consegna la bomba e, subito dopo, le porte a destra e a sinistra vengono bloccate da due guardie che mi sparano e mi fanno fuori. Ti prego, dammi un consiglio su come evitare di farmi ammazzare. Magari anche qualche trucco. Grazie anticipatamente.

Davide

R Allora, caro Davide, se non vado errato - tranquillo, è solo un modo di dire, perché ricordo bene ciò che accade in quel punto del gioco - le guardie oltre a sparare a te, provvedono anche a eliminare istantaneamente Jupiter. Dopo che il compagno è passato a miglior vita, ti consiglio di non perdere tempo a rispondere al fuoco dei nemici e di schizzare subito all'interno di una delle celle. Da qui noterai che, al centro della torre, c'è una gru che sposta dei container. Proprio su uno di questi devi scappare non appena arriva a portata di balzo. Se la manovra evasiva andrà a buon fine, l'azione di gioco verrà interrotta da una sequenza prerenderizzata, che ti permetterà di apprezzare la fuga di Riddick. Fin qui i consigli. Quanto ai trucchi, prova a premere contemporaneamente i tasti **Ctrl**, **Alt** e **** e poi digita **cmd giveall** per ottenere tutte le armi, oppure **cmd godmode** per diventare invincibile.


In *The Chronicles of Riddick* non si deve per forza sparare sempre. A volte si può anche scappare.

NI.BI.RU. MESSAGGERO DEGLI DEI

B Ciao Skulz, sono bloccato in *Ni.Bi.Ru. Messaggero degli Dei*, precisamente nel punto in cui, tra le rovine, c'è un pozzo con un cilindro che si solleva con uno stressante puzzle. Ci sono quattro serie di palline colorate da sistemare in ordine su altrettanti raggi secondo lo stesso colore: verde, giallo rosso e bianco. Sono estenuato da tutti i tentativi che non hanno sortito alcun risultato! Mi puoi aiutare a risolvere questo problema? Ti ringrazio anticipatamente e cordialmente.

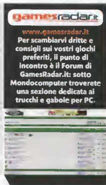
Giovanni

R Ciao Giovanni, per risolvere l'enigma del pozzo bisogna fare in modo che i colori di ogni linea coincidano con l'indicatore all'esterno. La faccenda è parecchio complessa, non ci sono dubbi, ma con un semplice "trucchetto" si può comunque giungere alla soluzione senza fulminarsi le meningi. Prova a posizionare a destra di una sfera gialla una biglia di colore rosso, poi ancora a destra una verde e, sempre procedendo nella medesima direzione, inserisci una sfera bianca e, infine, una gialla. Ora, devi ruotare il cerchio mediante i tasti del mouse in modo da far combaciare i colori con quelli dell'indicatore esterno e, quindi, prendere in considerazione la cornice circolare successiva, da risolvere avvalendosi della medesima tecnica.

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

B Carissimo Skulz, sono bloccato in *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*, precisamente nella missione "Komodo, Indonesia". Non riesco a far interagire il tecnico con il computer che dovrebbe portare in superficie il sottomarino! Dopo averlo interrogato, spunta la scritta "Interroga, Usa computer", ma il problema è che non riesco a selezionarla e, di conseguenza, a procedere con il gioco. Conto sul tuo aiuto, grazie.

Darkciccino



www.gamesradar.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

R "Terabytico Skulz," ciao **Enricoros**, questo complimento non me lo aveva mai fatto nessuno, non posso che ricambiartelo. "Vorrei rispondere a **Enrico**, che nel numero di giugno chiedeva aiuto per *Dark Fall*. I nomi dei 12 simboli sono nell'ordine: Lussa, Kars, Oliviak, Frenic, Morcana, Tyma, Malus, Larsus, Olkas, Mortym, Ixiam e Raka. Un saluto a tutti." E un ringraziamento speciale a te! Colgo l'occasione per scusarmi con Enrico, al quale nel numero di giugno avevo promesso che avrebbe ricevuto la risposta in quello di luglio... Intendevo dire agosto.

R "Caro Skulz, vorrei aiutare **Luca** per quanto concerne il sito di *Grand Theft Auto*. Il sito è **www.gta-series.com** e vi si trova tutto quello che c'è da sapere su *GTA*. Un saluto a te e a tutta la redazione, che è fantastica." Grazie **Carmelo**, ovviamente la redazione tutta ricambia i saluti.

D "Ciao Skulz, sono un lettore di GMC da alcuni mesi e questa è la prima volta che ti scrivo in cerca di aiuto." Bravo **Andrea**, siamo felici di accoglierti

La parola all'esperto

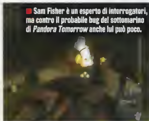
Desperados: Wanted Dead Or Alive

D Ciao Skulz,
ti chiedo aiuto per il gioco che in questo periodo ruba la mia attenzione, *Desperados: Wanted Dead or Alive*. Sono arrivata alla nona missione, "Come un Ladro nella Notte" e il problema è che, a causa dei due gruppi di nemici posizionati all'inizio, mi è impossibile anche solo prendere il via. Se riesco a togliere di mezzo il primo gruppo, gli avversari del secondo si accorgono della mancanza delle guardie e corrono subito ad avvertire gli uomini dell'accampamento. Credo di essere ormai all'esasperazione e, come ho letto nell'articolo di GMC di giugno relativo al secondo episodio della saga, è un'abitudine di *Desperados* portare i videogiocatori in questo stato. Per favore, aiutami a uscire da questo vicolo cieco. Grazie anticipatamente.

Fiona

R Ciao Fiona, complimenti per la forza di volontà che hai dimostrato arrivando fino a questo punto del gioco. Cercare di aiutarti sarà per me un onore. Hai individuato con sagacia il problema che si riscontra subito all'inizio della missione: le prime guardie, infatti, si controllano a vicenda e vanno quindi eliminate con dei tempi calcolati al secondo. La mia strategia è stata la seguente: ho spedito Kate ad ammaliare il nemico di ronda nei pressi del suo collega addormentato vicino all'albero e mi sono fatto seguire in un luogo appartato nella parte meridionale della mappa, qui gli sono saltato addosso e ho provveduto a nasconderne il cadavere. Poi, mentre eseguivo una manovra simile con la sentinella successiva, ho fatto uccidere dal mio prode pistolero il tizio addormentato. L'importante, con tutti e tre i corpi, è ricordare di spostarli in un angolo della mappa fuori dalla portata delle ronde avversarie. Dopo averlo fatto, ho spedito il dottore lungo il sentiero, tenendomi alle spalle delle due guardie e aspettando che queste raggiungessero il loro collega. Quando il terzetto si è messo a chiacchierare, mi sono avvicinato furtivamente e ho rimboccato le coperte a tutti con una silenziosa bomboletta di gas.

R Ciao compare di sventura...
Compare non mio, che questo problema giocando a *Pandora Tomorrow* non l'ho incontrato, ma dei tanti lettori che ne sono caduti vittime. Alcuni mesi fa ho affrontato la questione del sottomarino spiegando la procedura corretta da attuare con il tecnico del computer. Il ragazzo va interrogato una prima volta e poi condotto ai comandi che controllano la profondità del sommergibile. Fino a questo punto, l'ostaggio va tenuto in vita, perché bisogna costringerlo a rispondere alle domande dell'equipaggio, allarmato dall'improvvisa manovra. Poi, lo si può anche eliminare! Il problema è che, anche dopo questa spiegazione, sono stati molti i lettori che mi hanno chiesto lumi sull'argomento. Allora ho indagato e, stando a quanto riportato da alcuni forum, ho capito che la modalità Facile – solo quella – del gioco dovrebbe soffrire di un bug. Per correggerlo, prova a scaricare la patch ufficiale e aggiornare *Pandora Tomorrow* alla versione 1.2 (la trovi su **www.ubisoft.com**). Se anche così la procedura di interrogatorio dovesse restare bloccata – ho paura a dirtelo – ricomincia evitando il livello facile.


Sam Fisher è un esperto di interrogatori, ma contro il probabile bug del sottomarino di *Pandora Tomorrow* anche lui può poco.

SUI CD E SUL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel CD 3 e nel DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC. All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.



Quesiti dal passato Dune 2000

D Ciao Skulz,
ho un grosso problema! Ho riesumato un vecchio gioco pieno di polvere, *Dune 2000*, e sono arrivato alla sesta missione più o meno senza problemi. Ora, però, non riesco proprio ad andare avanti. Ho la squadra degli Ordos e non riesco a difendere lo Spazioporto: la mia missione non dura nemmeno 10 minuti! Non è che, per caso, in un angolino recondito della tua infinita mente, avresti qualche trucchetto per me e per tutti i fan di questo gioco? Ti ringrazio anticipatamente anche a nome di tutti quelli che usufruiranno dei tuoi magici codici.

Mauro

R Ciao Mauro, la mia mente ha parecchi angolini, ma uno recondito con i trucchi di *Dune 2000* proprio no. Perdonami! Tuttavia, in merito alla sesta missione del gioco, posso suggerirti di giocarla sulla mappa di destra. La tua base è collocata al centro della stessa, in una posizione più vicina allo Spazioporto e molto più semplice da proteggere con adeguate fortificazioni, rispetto a quella in cui la medesima base si trova costretta nella mappa di sinistra. Spero che questo semplice consiglio ti aiuti a resistere per i 30 minuti richiesti dalla missione.

SHADE: WRATH OF ANGELS

B Ciao Skulz,
sto giocando a *Shade: Wrath of Angels* e sono bloccato nell'ultimo livello, "Gran Finale". Non riesco a uccidere il demone. Hai trucchi o consigli da darmi? Ciao.

Offman

R Ciao, devo ammettere che mi cogli abbastanza impreparato! Tuttavia, i miei informatori segreti sono riusciti a farmi pervenire una serie di trucchi, che provvedo subito a mettere a tua disposizione. Premi contemporaneamente i tasti **Ctrl**, **Alt** e **F3**, poi **invio** e infine inserisci **iamjabba** per ricaricare l'energia, **iamzozo** per le munizioni e **iamtrax** per sbloccare tutte le armi. Se ancora non sei soddisfatto, prova anche **iamfido** per ottenere 50 lacrime magiche.



nella nostra famiglia. "Sono bloccato nel gioco allegato a GMC di aprile, *Gothic II*. Mi trovo nella valle delle miniere e, dopo aver ucciso tre draghi (del ghiaccio, del fuoco e della pietra) non so più cosa fare o dove andare, visto anche che nel castello ho eliminato quasi tutti i cavalieri. Ti prego di aiutarmi, sono disperato." Come di norma, ragazzi bando alla timidezza e sotto con i suggerimenti per il nostro nuovo accolito Andrea.

D "Ave a te, onnipotente Skulz, ho un problema con *The Elder Scrolls IV: Oblivion*." Caschi male, amico **Giacomo**, per il momento devo delegare i soccorsi ai nostri lettori. Sono sicuro che tra loro c'è chi si premurerà di aiutarti. "Sono nella ridente cittadina di Chorrol e mi sono immischiato nell'indagine propinatami dalla Duchessa di Chorrol. Sono arrivato al punto in cui, dopo aver raccolto tutte le testimonianze dei residenti del castello, ho trovato il quadro nella torre ovest e i pennelli nel leggio di Chanel. Arrivato a questo punto, non riesco più a procedere nella missione... Imploro il tuo aiuto e, sperando in una tua risposta, ti ringrazio e saluto." Ragazzo, così dicendo mi fai sentire troppo in colpa. Devo assolutamente allungare le mie giornate a 36 ore e trovare il tempo per completare *Oblivion*. Mentre aspetti, prova a dare un'occhiata ai due PDF della guida completa contenuti nel CD 3 e nel DVD di GMC.



I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nei dischi allegati alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona [icona], invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD

esplora e GIOCA

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illeggibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@futureitaly.it, oppure chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00 e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

FPS

PREY

Più che un FPS, un'esperienza extracorporale.

NEL CD 2 **Il primo impatto con il demo di *Prey* è di quelli che lasciano il segno. Vi troverete a vestire i panni di Tommy, un giovane di origini indiane cui sta molto stretta la noiosa vita nella riserva. Il suo sogno è di scappare dalla sua terra, andando alla scoperta del mondo.**

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D – Movimento
MAIUSC/C – Abbassati
SPAZIO – Salta
ALT – Spostamento laterale
TASTO SIN. MOUSE – Attacco
ROTELLA MOUSE – Cambio arma
TAST. NUM. – Scelta armi
FRECCIA DX e SIN – Mira

Ebbene, il caro Tommy non può nemmeno immaginare in che modo le sue preghiere verranno esaudite. Infatti, dopo un breve dialogo con il nonno, esponente della saggezza e del misticismo tipici della sua stirpe, succederà l'inimmaginabile, trasformando quella che doveva essere una serata qualunque nell'inizio di un'impresa titanica, ai limiti del paranormale.

Nonostante *Prey* si configuri, all'apparenza, come un classico FPS, un insolito ingrediente delle meccaniche di gioco aggiunge un pizzico di pepe allo svolgimento. Si tratta della possibilità di uscire dal proprio corpo sotto forma di spirito, superando barriere altrimenti invalicabili (come i campi di forza) o raggiungendo zone nascoste dei livelli. Tale possibilità, oltre a rendere particolari alcuni dei combattimenti, si presta anche a degli enigmi da risolvere per spianare la strada verso l'obiettivo. Il demo comprende i primi livelli della modalità single player (per circa un'ora abbondante di gioco) e, inoltre, permette di gustarsi due mappe della modalità Multiplayer (sagacemente denominata Multiprey), che si preannuncia perfettamente in linea con la qualità del gioco. Insomma, dopo tanta attesa, potete finalmente mettere le mani su *Prey*. Ricordate, inoltre, che a pagina 76 vi attende la recensione da ben 8 pagine del gioco completo.

DEMO DEL MESE GIOCHI COMPUTER

Casa: 3D Realms
Requisiti: CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, Direct 9.0c, Windows XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Prey Demo\Rimuovi Prey Demo** e proseguite confermando la rimozione completa dell'applicazione, compresi, eventualmente, i file aggiuntivi e di configurazione.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.




Il demo del gioco è un assaggio delle potenzialità offerte dall'ottimo *Prey*, efficace sia in singolo sia in multiplayer.

Gioco di calcio

SENSIBLE SOCCER 2006

Il tiepido ritorno del mitico gioco di calcio firmato Sensible.

NEL CD 3

Lo abbiamo atteso con una certa fibrillazione, il nuovo capitolo del gioco di calcio che ha segnato in maniera indissolubile la nostra carriera di videogiocatori.

COMANDI PRINCIPALI
FRECCE DIREZIONALI – Movimento
Z – Tiro
X – Passaggio

Ed è finalmente arrivato, pronto per essere recensito in questo numero di GMC a pagina 96. Fate un salto a leggere il testo della recensione, stupitevi del voto (decisamente più basso di ogni previsione) e, se avete il dubbio che ci siamo sbagliati, correte a installare il demo del gioco. Certo, si tratta pur sempre di una partita amichevole, ma sono ben visibili i limiti e gli eccessi di un titolo che sembra non essere riuscito a sfruttare a pieno anni di onorata carriera e altrettanti di spasmodica attesa da parte di tutti gli appassionati.

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

L'essenzialità di grafica e controlli assume adesso i contorni di calciatori con le teste super deformed in Cel-Shading, e la presenza di un ridottissimo numero di tasti deputato a gestirne i movimenti. Eppure, il gioco funziona solo a tratti. Nessuna licenza è stata concessa a *Sensible Soccer* che, pertanto, non sfoggia alcun nome noto del panorama calcistico italiano o internazionale. Di certo, ciò non ha mai rappresentato un problema per la serie ideata da Jon Hare, che però poteva contare su una struttura di gioco solidissima, controlli accurati e un effetto "aftertouch" infallibile (un po' il suo marchio di fabbrica). Per dettagli più accurati, vi rimandiamo alla recensione del gioco completo.

Casa: **Codemasters**
Requisiti: **CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, 5cheda 3D 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Codemasters\Sensible Soccer 2006 Demo\Disinstalla** e proseguite confermando semplicemente la rimozione completa dell'applicazione



L'arbitro tende a fare un po' troppo di testa sua (e che testa!), fischiando falli che potrebbero passarla liscia.

UTILIZZO DEI CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia dei CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

DA NON PERDERE! NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL DEMO GIOCABILE DI MICROMACHINES V4 E MOLTI ALTRI!

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



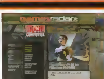
Ben otto diversi shareware, questo mese nel DVD. Lo spazio lo fa da padrone con ben due giochi: *Clash and Slash* e *Outpost Kaloki*, ma non manca né il tipico puzzle game, né un angolo dedicato al futurismo visionario di "TRON". Gli amanti dei gialli troveranno pane per i propri denti grazie a *Mistery Case*, per poi ritemprare lo spirito con una bella partita a bowling con *Gutterball 2*.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti tanto sui CD che sul DVD allegati alla rivista. Questo mese troverete anche Skype, il famoso programma che permette di telefonare tramite il vostro PC.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul CD demo e sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione di CD e DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole. Nella sezione Mod è presente anche la soluzione completa (in due parti e in pdf) di *Oblivion*.



Una ricca sezione di add on per alcuni dei vostri titoli preferiti. Il materiale aggiuntivo presente nel DVD di questo mese riguarda *Half-Life 2*, *Civilization IV*, *Battlefield 2* e *Unreal Tournament 2004*, ma è presente anche un interessante gioco completo: lo sparatutto vecchio stile *rRootage*. Se siete fan di "Guerre Stellari" e pignoli sino all'inverosimile, sbizzarritevi con l'apposito *Realistic Rescale*.



Come ogni mese, arrivano copiosi i vostri gol realizzati a *Pro Evolution Soccer 5*, che si affiancano ai filmati di *Neverwinter Nights 2* (secondo episodio della celebre serie BioWare) e *Rome: Total War Alexander*, espansione dell'ottimo gioco di strategia di Creative Assembly recensita a pagina 103. Un assaggio di due titoli che si presentano in splendida forma.



Guida arcade

CARS

Le folli macchine Pixar fanno capolino sui vostri monitor.

NEL CD 3 In attesa dell'arrivo nelle sale del nuovo film di animazione della Pixar, questo demo di *Cars* vi darà l'opportunità di provare uno dei tracciati disponibili, nei panni (o meglio, nella carrozzeria) di Saetta McQueen. *Cars* è un gioco di guida arcade che, nella sua versione completa, vi metterà al volante di oltre dieci diverse vetture, ognuna con differenti caratteristiche e "personalità", per oltre trenta diversi minigiochi ambientati lungo i tracciati presenti nel film. Il gioco non segue passo per passo le avventure della pellicola, ma ne conserva intatto lo spirito comico, l'efficacia delle animazioni e la simpatia dei personaggi. Un demo da provare se vi piacciono le corse, i film d'animazione o tutti e due.

COMANDI PRINCIPALI
FRECCE DIREZIONALI – Movimento automobile
SPAZIO – Accelerazione


Le vetture disponibili nel gioco completo sono una più folle dell'altra.

Casa: THQ
Requisiti: CPU 1,2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\THQ\Disney-Pixar\Cars Demo\Uninstall Cars Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione

RTS/Gestionale

GLORY OF THE ROMAN EMPIRE

Roma caput mundi anche in formato virtuale.

Un mese ricco per gli appassionati di Storia, in particolare quella romana. Se ancora non avete messo le mani su *CivCity Roma* (il "simulatore di imperatore" di Take 2 recensito a pagina 90), il demo di *Glory of the Roman Empire* vi permetterà di cimentarvi in una parte della missione principale, più il tutorial e alcuni obiettivi secondari. Il gioco è uno strategico/gestionale che, nella sua versione confezionata, prevede oltre trenta diverse sfide che si rifanno fedelmente ad alcuni eventi storici. Riuscirete a trasformare un modesto insediamento rurale in una potenza incontrastata?

COMANDI PRINCIPALI
Il mouse è l'arma più efficace per la vostra sete di conquista.


La prosperità dell'impero non è affare da poco, ma la nostra città sembra florida.

Casa: Haemimont Games
Requisiti: CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Glory of the Roman Empire - Demo\Uninstall Glory of the Roman Empire - Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione eliminando anche eventuali salvataggi del gioco

Azione

MEGAMAN X8

Una nuova avventura di Megaman dalla console al PC.

Salviamo ancora una volta la nostra specie dalle mire del diabolico Sigma, sconfiggendo i suoi scagnozzi robot che minacciano di far fallire i piani di colonizzazione della Luna, ultima risorsa dell'umanità dopo la rovina del pianeta Terra. Nonostante il gioco si presenti in un "falso 3D" che sfrutta modelli poligonali per personaggi e ambientazioni, la visuale fornita dalla telecamera fissa permette di iscrivere *Megaman X8* nel genere degli action game bidimensionali. Il demo offre la possibilità di affrontare il primo livello del gioco.

COMANDI PRINCIPALI
FRECCE DIREZIONALI – Movimenti del personaggio
Z – Salto
X – Scatto
S – Attacco
A – Attacco Speciale



Casa: Capcom
Requisiti: CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 32 MB, DirectX 9.0, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Capcom\Megaman X8\Uninstall Megaman X8** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.

Manageriale

CYCLING MANAGER 06

Alla conquista della maglia rosa senza bisogno di pedalare.

NEL CD 3 Diventare il manager di un team di ciclisti può essere divertente come allenare una squadra di calciatori. Se non ne siete convinti, provate *Cycling Manager*. Il demo giocabile contenuto nel CD 3 e nel DVD permetterà di cimentarsi nella tappa Savignano-Sestriere del Giro d'Italia e il team di cui sarete alla guida sarà capitanato dal campione Ivan Basso. Il gioco completo prevede più di 450 tappe, oltre 40 team di professionisti e fino a quattro gare in contemporanea. Rispetto alle precedenti versioni, la gestione dei contratti e dei trasferimenti è stata sensibilmente migliorata, così come i modelli di sportivi e biciclette.

COMANDI PRINCIPALI
Tutte le operazioni verranno gestite attraverso l'uso del mouse.



Casa: Cyanide Studio
Requisiti: CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 32 MB, DirectX 9.0

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Cyanide\Pro Cycling Manager - Saison 2006 Demo\Uninstall** e seguite la brevissima procedura guidata

Gli altri demo

NFL HEAD COACH

CPU 1.2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP
CASA: **EA**
GENERE: **Manageriale football**

Dopo il manageriale ambientato nel mondo del ciclismo, eccone uno dedicato al football americano. Il demo permette di provare parti della modalità Carriera, Gameday e Practice, consentendovi di allestire un team vincente da portare alla vittoria.

OVER THE HEDGE

CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c.
CASA: **Edge of reality**
GENERE: **Azione**

Ancora film di animazione, ma questa volta firmato Dreamworks, con *Over the Hedge*, l'avventura di una strampalata compagnia di animali giunti in un parco cittadino in cerca di divertimento. Il demo mette a disposizione le fasi iniziali del gioco, in attesa della sua uscita (prevista a breve) e di quella della pellicola in tutte le sale.

CHAMPIONSHEEP RALLY

CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 32 MB RAM, DirectX 9.0c
CASA: **Black Sheep Studios**
GENERE: **Corsa di pecore**

Nessun errore nel titolo: si tratta proprio di una gara di pecore (sheep in inglese) che, in questa versione demo aggiornata, vi permetterà di affrontare il tracciato Western a livello 5 e in modalità Quick Race. Con il suo stile "cartoon" e tante pecore dalle diverse caratteristiche fra cui scegliere, *Championsheep Rally* promette di allietare i vostri pomeriggi.

CELLBLOCK SQUADRONS

CPU 1 GHz, 128 MB RAM, Scheda video 64 MB RAM, Directx 9.0c.
CASA: **Super Furious Software**
GENERE: **Strategia/Sparatutto**

Strategia e combattimenti nello spazio si fondono in *Cellblock Squadrons*, titolo di cui vi proponiamo il demo aggiornato. Il gioco completo (acquistabile online sul sito **www.superfurious.com/store**) prevede cento livelli e cinque diversi tipi di astronavi, mentre la versione dimostrativa del gioco comprende tre missioni, dal grado di difficoltà variabile.



NFL HEAD COACH



SHIP SIMULATOR 2006

SHIP SIMULATOR 2006

CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c, Windows XP
CASA: **VStep**
GENERE: **Simulazione navale**

Per non deludere anche gli appassionati della nobile arte della navigazione (o tutti coloro che amano le navi in bottiglia) *Ship Simulator 2006* vi metterà alla guida di imponenti imbarcazioni con cui solcare i sette mari. Il demo ha come obiettivo portare a termine una missione nel porto di Rotterdam. Nel gioco completo saranno presenti operazioni di soccorso, trasporto e tanto altro.

TOMB RAIDER: LEGEND 1.2

CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 64 (T&L), DirectX 9.0c.
CASA: **Eidos**
GENERE: **Avventura/Azione**

Demo aggiornato in grafica "next-gen" per la bella Lara, che mette in mostra le sue forme in maniera ancora più nitida e dettagliata. Il livello di gioco disponibile è lo stesso della precedente versione dimostrativa di *Tomb Raider: Legend*, ambientato in Bolivia.



CHAMPIONSHEEP RALLY

Driver

Catalyst v6.5 per Windows 2000/XP
Catalyst v6.2 per Windows 98/ME
ForceWare v84.30 per Windows 2000/XP
ForceWare v71.84 per Windows 95/98/ME

Utility

3D Analyze v2.36
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
NEL CD 2 Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese su CD e DVD.

ATI Tool 0.25
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda video ATi basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la otenza del processore rafico.

Cpu-Z
Grazie a questa utility potrete conoscere la configurazione hardware del vostro sistema.

Dr. TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.7.2
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

IrfanView v3.95
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor v5.3.8
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Object Dock v1.10
Per chi ama il look dei computer Apple, ecco una pratica barra animata grazie a cui lanciare con un clic le vostre applicazioni preferite.

Omega Driver v3.8.205 per 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

RegCleaner 2.6.5
Dare una pulita al registro di Windows è una buona abitudine. Questo programma vi aiuta a farlo in maniera automatica, senza il rischio di cancellare qualcosa di importante.

RIVA Tuner v.2.0 RC 15.8
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDiA.

Skype
Scoprite come utilizzare il PC per effettuare telefonate in tutto il mondo a prezzi competitivi o gratuitamente, da PC a PC.

Smart FTP
Un client FTP comodo e semplice da usare.

SpeedFan v4.28
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

StarForce Cleaner
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Trillian v3.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

WinZip 10.0
NEL CD 2 Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

Winamp 5.23
Ultima versione del popolare lettore di file audio. Oltre al programma vero e proprio, troverete anche un'ampia raccolta di plugin.

WinRAR 3.51 ITA
NEL CD 2 Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti su CD e DVD.

Zoom Player Pro
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Add On

Gioco completo

RROOTAGE V2.3

Lo stile intramontabile della "vecchia scuola" in uno sparatutto.

Nella sezione dedicata agli add on fa bella mostra di sé anche un gioco completo: lo sparatutto a scorrimento verticale *rRootage*. Il gioco prevede altre tre modalità accanto a quella principale o "Normal", tipica di uno sparatutto vecchio stile. PSY Mode si rifà al gioco *Psyvaiar* e si basa sul riempimento di una barra di energia che regala l'invincibilità per qualche secondo; IKA Mode omaggia lo splendido *Ikaruga* e permette al giocatore di modificare il colore dell'astronave in bianco o nero, regolando di conseguenza la struttura di gioco (solo i proiettili della polarità opposta riescono a scalfire il vascello); GW Mode, infine, fornisce uno scudo. In totale, si devono affrontare cinque stage per ognuno dei 40 livelli del gioco.

Mod per UNREAL TOURNAMENT 2004

UT 2004 MOD VARI



Dalle bizzarre galline assassine di *Chase the Chicken* alla conversione dell'espansione multiplayer di *Unreal II: Expanded Multiplayer*. Quattro diversi Mod per l'intramontabile sparatutto di Epic, che si prepara a ospitare polli impazziti e automobili fuori controllo, contemporaneamente ad altre modalità più classiche. Una raccolta da non perdere, comodamente assemblata per voi dallo staff di GMC, che darà un pizzico di follia in più alla vostra copia di *Unreal Tournament 2004*.

Mod per STAR WARS

SW: IMPERO IN GUERRA REALISTIC RESCALE V2



In aggiunta al già noto editor ufficiale di mappe per *Star Wars: L'Impero in Guerra*, troverete un Mod per adattare le misure delle singole unità secondo una scala più simile a quella apprezzabile nella serie di "Guerre Stellari", per fornire un'esperienza di gioco più fedele all'opera originale. Il Mod ingrandirà le dimensioni degli oggetti a schermo, pertanto, nel caso di utilizzo su computer dalle prestazioni limitate, potrebbe ritenersi necessario modificare le impostazioni grafiche.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER X2

Le copertine in formato CD e DVD per il gioco in allegato a GMC, con un corredo di Mod per vivere l'avventura al meglio. Troverete una serie di script, mappe e una guida all'editing in inglese, ma di facile comprensione, più un set di nuovi wallpaper per il vostro desktop (quest'ultimo solo nell'edizione DVD).

BF 2 EDITOR V1.3

Editor di mappe e veicoli aggiornato per *Battlefield 2*, l'ottimo sparatutto ad ambientazione militare sviluppato da Digital Illusions. Questa nuova versione è compatibile con quella 1.3 del gioco.

HL 2 – MOD VARI

GMC ha raccolto per voi una serie di Mod dedicati al capolavoro di Valve. Nella cartella sono contenuti i file *Absence*, *Ranger 2*, *The Island* e *Troy*, realizzati dai migliori team di modder reperibili in Rete fra le comunità di appassionati di *Half-Life 2*.

CIVILIZATION IV – MOD VARI

Ancora una ricca collezione di Mod relativa a *Civ IV* di Sid Meier. Dal Giappone medievale dell'era Sengoku (con sette fazioni disponibili e città barbare da assoggettare) fino alla "Seconda Rivoluzione" in Nord America (sei fazioni: tre appartenenti al governo e tre al fronte dei rivoluzionari).

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE MAPPE VARIE

Cinque mappe ambientate nell'universo di *Warcraft III*. Quattro di esse sono le ultime realizzate da Blizzard, mentre "La seconda Guerra", a opera di Alessandro Zunino, è una campagna che funge da "prequel" alla storia principale composta da sei missioni.

OBLIVION SOLUZIONE COMPLETA

Riproponiamo la soluzione completa in due parti del titolo di punta di Bethesda, in un pratico formato pdf.



CIVILIZATION IV – MOD VARI



WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE – MAPPE VARIE

Patch

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER V1.10
Interfacca migliorata, correzione di alcuni bug minori e PhysX aggiornato, in questa seconda patch per la versione inscatolata di *Ghost Recon*.

LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO 2 V1.04
Aggiornamento alla versione 1.04 del titolo Electronic Arts, che comporta la risoluzione di alcuni problemi relativi alla disconnessione durante le partite in multiplayer e a occasionali crash.

F.E.A.R. V1.05
Upgrade completo per la versione italiana dello sparatutto Monolith, che include due nuove mappe e due modalità multiplayer (Control e Capture All). La patch è compatibile con tutte le versioni del gioco.

WORLD OF WARCRAFT V1.10.0
Sostanziosa patch per il MMORPG per eccellenza. Include nuovi set di armature, aggiunge ulteriori condizioni atmosferiche in alcune aree nei pressi di Azeroth e converte in denaro l'esperienza raggiunta a livello 60. Fra le altre (numerosissime) modifiche "minori" segnaliamo la possibilità di verificare la necessità effettiva di un incantesimo di "dispel" (annullamento) prima di effettuarlo.

GALACTIC CIVILIZATION II: DREAD LORDS V1.2
Questo secondo aggiornamento migliora l'I.A. dei nemici e l'interfaccia relativa al modding, rimuovendo inoltre alcuni bug minori che affliggono svariati aspetti dell'esperienza di gioco.

BATTLEFIELD 2 V1.3
Patch in versione completa (non incrementale) per lo sparatutto online di Digital Illusions, che aggiunge alcuni veicoli, una modalità co-op in single player ed elimina alcuni fastidiosi bug.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V V1.1
Questo aggiornamento alla versione 1.1 apporta grandi vantaggi in merito alla risoluzione di un sostanzioso numero di bug e inserisce il livello di difficoltà "easy". Disponibile sia per la versione "normale" sia per quella "collector".

HITMAN BLOOD MONEY V1.2
Migliorie grafiche e risoluzione di alcuni problemi minori per l'ennesima avventura del sicario assoldato da IO Interactive. Patch per la versione italiana del gioco.

SCUDETTO 2006 – UPDATE 1
Gameplay migliorato e una serie di aggiornamenti per tutte le versioni del manageriale di calcio di Eidos.

CALL OF DUTY 2 V1.3
Una piccola patch per portare il gamestate multiplayer a 128k, modificare alcune mappe e aggiungere le barre di caricamento.

PARADISE V1.1
Grazie a questa patch potrete rendere più sensibile il cursore del gioco e risolvere problemi inerenti ai dialoghi e all'incompatibilità con le GeForce MX.

OBLIVION V1.1
Primo aggiornamento ufficiale con modifiche e correzioni per le edizioni inglese e americana del capolavoro di Bethesda.

RUSH FOR BERLIN V1.1
Patch di aggiornamento alla versione 1.1 per questo strategico militare che include, oltre ad alcune migliorie generali, delle correzioni per il multiplayer e il bilanciamento.

AGE OF EMPIRES III V1.07
Serie di aggiunte per *Age of Empires III*, che comprende una nuova mappa casuale e la mappa di Hispaniola nella rosa di quelle standard. Inoltre, la patch provvede a eliminare alcuni problemi relativi alla I.A. e a migliorare le opzioni di chat.

CRASHDAY V1.1
I possessori di schede video ATI Radeon 9500/9700 potranno finalmente salutare il calo di framerate, mentre chi monta schede sonore SBLive non dovrà più subire crash occasionali del sistema.

FALCON 4.0: ALLIED FORCE V1.0.7
Patch per qualsiasi versione confezionata del gioco, che si occupa di eliminare alcuni bug relativi al multiplayer e al gameplay generale.

RISE AND FALL: CIVILTÀ IN GUERRA V1.09
I ritardi nell'uscita dello strategico Midway non hanno impedito l'insorgere di alcuni problemi relativi ai testi e alle performance. Questa patch li sconfigge e aggiorna anche il file readme.

DREAMFALL V1.01
Ci dicono finalmente addio, grazie a questa patch (che risolve anche alcuni difetti nei filmati di intermezzo e nel menu), i problemi di incompatibilità con alcune schede video NVIDIA: GeForce 660, 6500, 6200 e 7300LE.

Shareware

CHUZZLE DELUXE


Per creare un puzzle game in cui occorre mettere in fila tre o più elementi di uno stesso colore, basta dar sfogo alla fantasia e non fermarsi alle solite "palline". Nascono così i Chuzzle, creature morbide e dagli occhioni grandi da spostare sulla scacchiera per creare combinazioni di colori e farli sparire guadagnando punti, in pieno stile puzzle, ma con un po' di tenerezza in più.

ICY TOWER


Quando ci si trova sul fondo di una torre, l'unica cosa importante è salire di piattaforma in piattaforma usando solo il tasto per il salto e quelli destra-sinistra. Un gioco dalla struttura semplice e immediata, ma per nulla facile: i comandi sono essenziali e "vecchio stile", ma riuscire a non cadere giù è una vera impresa. Più che un platform, quasi uno "scacciapensieri".

POGO STICKER
Un gioco strano, ma accattivante, con visuale laterale, in cui occorre raggiungere la meta alla fine del livello solo grazie a dei rimbalzi sul terreno. Attenzione, però, a non arrecare troppi danni alla testa del protagonista e a calcolare bene l'influenza delle superfici sulla fisica dei movimenti (quelle ghiacciate, per esempio, presenti in alcuni dei dodici livelli disponibili).

GUTTERBALL 2
Provate il bowling direttamente a casa vostra, senza dover noleggiare le apposite scarpette. La versione completa del gioco, di cui questo demo offre un gustoso assaggio, prevede moltissime piste da sbloccare acquisendo denaro e punteggio, e quindici coloratissime palle da bowling diverse (più quelle dal design personalizzabile).

ARMAGETRON ADVANCED
Direttamente dal film "TRON", guidate le moto di luce attraverso un labirinto tridimensionale. La scia lasciata alle vostre spalle creerà una sorta di muro invisibile che occorre evitare per non schiantarsi. Vince chi riesce a restare in sella più a lungo, ma c'è la possibilità di configurare, di volta in volta, gli obiettivi della partita, premiando chi fa più punti o uccide più nemici.

CLASH AND SLASH
Un classico sparatutto ambientato nello spazio, che vi vedrà nei panni del difensore del vostro pianeta dagli attacchi alieni.

OUTPOST KALOKI
Ancora basi spaziali, ma questa volta da far prosperare attraverso un approccio di tipo gestionale. Il gioco completo prevede una modalità infinita, venti scenari e 14 missioni.

MYSTERY CASE FILES – PRIME SUSPECTS
Seguite la pista lasciata dagli indizi e scoprite il colpevole del furto del diamante della Regina. La rubrica Next Level dedica al gioco uno spazio fra le sue pagine.

Video

- Gol del Mese – PES 5
- Neverwinter Nights 2
- Rome: Total War - Alexander

guida al

GIOCO COMPLETO



Un intero universo da esplorare e una carriera di avventuriero dello spazio da condurre in piena libertà!

X2: LA MINACCIA

Come giocare

Per installare su PC *X2: La Minaccia* è sufficiente seguire la procedura descritta nel paragrafo **Installazione e Disinstallazione.** Il gioco è già aggiornato alla versione più recente, la 1.4. *X2* è in italiano per quanto riguarda testi a video, sottotitoli e manuale, mentre il parlato è in lingua inglese. Per giocare a *X2* non è necessario che il CD sia presente nel lettore. Nel CD 3 e nel DVD, nella sezione **Dati\Materiale aggiuntivo per X2**, troverete una selezione di Mod e add on opzionali per il gioco.

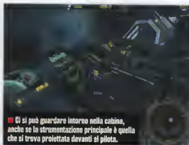
LA VERSIONE DI X2: LA MINACCIA ALLEGATA A GMC NON HA BISOGNO DI ALCUN "CODICE DA INSERIRE". IGNORATE, DUNQUE, I RIFERIMENTI IN TAL SENSO PRESENTI NEL MANUALE IN PDF IN ITALIANO.

Requisiti di sistema

X2: La Minaccia richiede una CPU a 800 MHz, 128 MB RAM, una scheda 3D 32 MB compatibile DirectX 8 e con supporto T&L (GeForce 256 – Radeon 8500 e superiori), un lettore CD-ROM 4x, 1,1 GB liberi su hard disk e una scheda audio compatibile con DirectX. I requisiti consigliati vedono un processore a 2 GHz, 512 MB RAM, una scheda 3D 128 MB con supporto Pixel Shader 2.0 (GeForce 5600 – Radeon 9500 e superiori) e un joystick. Alcune opzioni consentono di variare la qualità della grafica per venire incontro ai sistemi meno recenti, ma la giocabilità non ne risulterà compromessa. I sistemi operativi supportati sono Windows 98 SE, ME, 2000 e XP.

SE avete sempre desiderato cimentarvi con un gioco di esplorazione, commercio e combattimento nello spazio del lontano futuro, *X2: La Minaccia* è quello che fa per voi.

Ponendosi saldamente sulla scia di classici del genere come *Elite* e *Freelancer*, *X2* consente di esplorare un universo vastissimo, popolato da varie comunità umane e misteriose razze aliene, e dominato economicamente da enormi multinazionali. Il giocatore, nei panni dell'ardito ma sfortunato "mascalzone dello spazio" Julian Gardna, inizia le sue avventure in possesso di una piccola navetta e una manciata di crediti; davanti a lui si spalanca un cosmo virtuale composto da oltre 130 settori galattici, ognuno ricco di installazioni militari e civili, stazioni di polizia, fabbriche, avamposti minerari, basi spaziali, centri commerciali, fattorie celesti, laboratori orbitali e dozzine di altri oggetti sospesi nello spazio dove si svolgeranno le sue avventure. Basti dire che la libertà di scelta (si può decidere se improvvisarsi mercanti, cacciatori di taglie, pirati, minatori spaziali o una delle altre dozzine di carriere che porranno con o contro le varie organizzazioni) e l'immensità dell'universo ricostruito nel gioco hanno valso a *X2: La Minaccia* il titolo informale di "*Morrowind* dello spazio"!



Ci si può guardare intorno nella cabina, anche se la strumentazione principale è quella che si trova proiettata davanti al pilota.

I numeri, del resto, sono a tutti gli effetti stellari: 60 diverse astronavi pilotabili, la cui stazza varia da quella di piccoli scout a vere e proprie corazzate astrali; centinaia di equipaggiamenti e nuove tecnologie (acquistabili al mercato libero oppure ottenibili in modi un po' meno legali) con cui attrezzare e migliorare i propri vascelli; e una trama principale composta da una lunga serie di missioni concatenate, più innumerevoli impegni secondari che Julian può decidere se intraprendere o meno, dopo avere letto descrizioni, rischi e ricompense nelle varie banche-dati sparse per le installazioni di *X2*.

Oltre alle battaglie spaziali tra piccoli vascelli (o immense flotte di navi da guerra), *X2* propone anche un complesso modello economico che va oltre il tradizionale "compra merci a basso costo e rivendile altrove a prezzo più elevato". I giocatori sufficientemente ricchi e fortunati sapranno improvvisarsi imprenditori acquisendo o costruendo fabbriche, avviando attività di estrazione mineraria e così via; in tal modo, potranno generare autonomamente le merci e le materie prime necessarie per la compravendita, espandendo il proprio impero commerciale e, con un po' di intraprendenza, iniziando a rivaleggiare con i grandi "cartelli" – attirandosi ovviamente le loro ire. E se diventare i Bill Gates del futuro non vi interessa, sarete comunque liberi di diventare ricchi sfondati grazie a una adrenalinica carriera come criminali o cacciatori di taglie.

X2: La Minaccia è un gioco vasto e pieno di sorprese, ma nonostante le numerosissime opzioni non è particolarmente difficile muovere i primi passi tra le costellazioni elettroniche. Nelle prossime pagine troverete una guida al pilotaggio della vostra astronave, al combattimento, alla navigazione e al commercio. Un buon numero di tutorial nel gioco, accompagnati da didascalie, vi aiuterà ad ambientarvi meglio, prima del grande balzo costituito dall'inizio della campagna principale. Dopo, solo le stelle saranno il vostro limite!



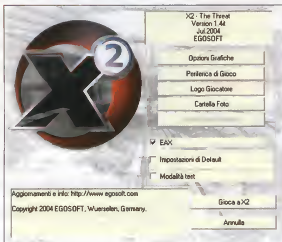
Installazione e disinstallazione

Prima di dare il via all'installazione di *X2* disattivate eventuali programmi attivi, in particolare l'antivirus. Inserite il CD nel lettore e, dopo qualche istante, la funzione di Autorun provvederà a lanciare la schermata da cui far partire la procedura. Se ciò non dovesse accadere, esplorate il CD e cliccate due volte sul file **Startup.exe**. Nella schermata che apparirà, selezionate **Installazione**.
Ricordiamo che *X2* richiede DirectX 9 o superiore installato: se necessario, potete aggiornare il vostro sistema cliccando su **Installa DirectX** nella schermata dell'Autorun.
Selezionate **Avanti**, accettate i termini del contratto di licenza e cliccate di nuovo su **Avanti**. Leggete, se lo volete, il "Readme" e procedete con **Avanti**. Se intendete scegliere una directory di installazione diversa da quella predefinita, digitate quella che preferite nell'apposito spazio e cliccate su **Avanti**, di nuovo su **Avanti** e una terza e ultima volta su **Avanti**: vedrete il riassunto delle vostre scelte. Se siete soddisfatti, confermate con il comando **Installa**: il programma comincerà a copiare i file del gioco su disco fisso.
Completata l'installazione, apparirà una finestra in inglese con l'accordo di licenza per installare i nuovi driver di Windows Media Player 9: cliccate su **Yes**, quindi su **OK**. Terminate dunque con **Fine** e l'installazione sarà stata completata. Per giocare a *X2*, non è necessario che il CD sia presente nel lettore.
Per disinstallare il gioco, andate nel Pannello di controllo, cliccate su **Installazione Applicazioni** e rimuovete *X2*. Terminate cancellando le cartelle eventualmente rimaste sull'hard disk.

NOTA: La funzione di Autorun utilizza il programma Flash 4.0. Alcuni sistemi molto vecchi, su cui non è mai stato installato tale programma, potrebbero segnalare un errore al suo avvio. Se tale eventualità (molto rara) dovesse verificarsi, fate partire l'installazione esplorando il CD e cliccando su **Setup.exe**.
La versione più aggiornata di DirectX si installerà esplorando il CD e cliccando due volte sul file **DXSetup.exe** contenuto nella directory **DirectX9**.

Impostazioni di gioco

Ogni volta che si fa partire *X2: La Minaccia*, sul monitor appare la Schermata delle Impostazioni, da cui definire le stesse.



Opzioni Grafiche – Da qui viene decisa la risoluzione dello schermo, se il programma dovrà girare a schermo intero o in finestra, e se verranno applicati o meno effetti addizionali quali ombre, Bump Mapping o AntiAliasing. In generale, migliore sarà la qualità grafica selezionata, più lentamente girerà il gioco.

Periferica di Gioco – Se utilizzate un joystick (consigliato) da questo pannello potrete configurarne le opzioni.

Logo Giocatore – Il vostro "stemma" personale nell'universo di *X2*. Potete scegliere uno di quelli predefiniti o importare una vostra immagine in formato .JPG.

Cartella Foto – La directory in cui finiranno le immagini del gioco salvate con il tasto **F9**

EAX – Attiva questa opzione audio; è necessario che il vostro PC sia equipaggiato con una scheda sonora che la supporti (per esempio, Audigy, Livel e X-Fi).

Impostazioni di Default – Ristabilisce le impostazioni di partenza, ignorando tutte le modifiche da voi apportate.

Modalità test – Fa partire *X2* in una speciale modalità che consente di misurare i fotogrammi per secondo che otterrete con le impostazioni selezionate.

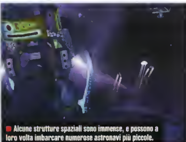
Gioca a X2 – Inizia il gioco.

Manuale e copertine

Troverete il manuale in italiano e in formato .PDF nella cartella in cui avrete installato il gioco (quella predefinita è **C:\Programmi\EGOSOFT\X2 - The Threat**). Intitolato **X2-Manuale_digital.pdf**, potrà essere letto con il programma Acrobat Reader, presente all'interno del CD 2 dei demo o del DVD. Nel CD 3 e nel DVD, nella cartella **Dati\Materiale aggiuntivo per X2\Copertine**, sono contenute le copertine di *X2: La Minaccia* in formato PDF.

Problemi con i CD?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, nel canale Games Contact, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata **GMC – Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui il CD di *X2: La Minaccia* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@futureitaly.it**.


Alcune strutture spaziali sono immense, e possono a loro volta imbarcare numerose astronavi più piccole.


Ogni settore stellare ha caratteristiche "ambientali" proprie, come campi di asteroidi o nebulose.


Durante il gioco si potranno affrontare missioni affidate da vari personaggi non giocanti.

Comandi da tastiera

Di seguito trovate i comandi da tastiera predefiniti per *X2*. Una volta in gioco, noterete che gli stessi tasti verranno mostrati sullo schermo accanto al comando relativo quando farete apparire uno dei menu di controllo dell'astronave.

Enter – Accedi al menu principale
Shift+C – Apri la plancia di comando
Esc – Torna al menu precedente
Del – Esci da tutti i menu e torna immediatamente alla cabina di pilotaggio

Comandi dell'astronave

Tasti Freccia, Q, W – Rotazione dell'astronave
A, Z – Controllo della velocità dell'astronave
Backspace – Riduzione della velocità a zero
Tab – Accelerazione al massimo
O, Shift+F – Apertura del portellone della stiva
J – **Attiva ATS** (compressione temporale)
U – Affida l'astronave al sistema di pilotaggio automatico
Shift+D – Comanda all'astronave di "Attraccare al mio obiettivo"
Alt destro – Movimento laterale
Shift+P – Pausa

Comandi delle armi

Mouse Sinistro – Spara il laser dalla cabina o dalla torretta attiva
L – Lancia i missili
M – Seleziona il tipo di missile
K – Modifica la modalità di puntamento del laser

Gestione del bersaglio

T – Punta l'oggetto che si trova sotto il cursore
L – Passa alla modalità Nemico. Il sistema di puntamento seleziona solamente nemici
Pg Su, Pg Giù – Seleziona l'astronave successiva o quella precedente
Home, Fine – Seleziona la stazione successiva o quella precedente
Ins, Canc – Seleziona il nemico successivo o quello precedente

Comandi della visuale

F1 – Visuale dalla cabina di pilotaggio
F2 – Visuale esterna
F3 – Vista sul bersaglio; premere ancora per ingrandire progressivamente
F4 – Attiva il monitor successivo
F5 – Attiva o disattiva tutti i monitor
Tn 1-9 – Guardati intorno dalla cabina o nella visuale esterna, controlla il cursore nella mappa a settori
Tn + – Avvicina la distanza della telecamera nella visuale esterna
Tn - – Allontana la distanza della telecamera nella visuale esterna
Tn 0 – Alterna le modalità telecamera. Le modalità sono: Controllo manuale dell'angolo di visuale, Camera relativa a un oggetto, Cinematografica dinamica, Cinematografica statica
Tn 5 – Passa alla visuale esterna posteriore
G – Attiva la proiezione della griglia, se installata
Alt – Ingrandisci (sono necessari i visori potenziati)
Shift+M – Cambia la modalità del radar

Tasti veloci del menu

. – Mappa del settore
, – Mappa dell'universo
S – Menu delle informazioni sull'astronave
I – Menu delle informazioni sull'obiettivo
F – Menu del carico
C – Menu delle comunicazioni
P – Informazioni sul pilota
Shift+I – Elenco delle missioni/Diario di bordo
R – Menu delle proprietà del giocatore
1-4 – Cambia il laser nello slot 1-4 della torretta o della cabina attiva
Shift+6/7 – Comanda compagni di squadriglia
Shift+8/9 – Comanda gruppo di droni
Shift+Q – Esci dal programma
Shift+O – Menu delle opzioni
Shift+S – Salva la partita. Nello spazio, quest'opzione può essere attivata solo se si è coperti dall'assicurazione di salvataggio, disponibile presso il tempio Goner
Shift+L – Carica una posizione precedentemente salvata
Shift+E – Esci dall'astronave/entra nell'astronave. Per salire a bordo, bisognerà selezionare l'astronave desiderata ed essere a una distanza non superiore a 30 metri da essa
Shift+R – Attiva/disattiva la registrazione (Video Streaming 3D)
H – Finestra di aiuto
M – Seleziona le varie modalità radar
F9 – Cattura una schermata di gioco

Nello spazio con un joystick

X2 supporta l'uso di un joystick come periferica di controllo: è consigliato, ma non indispensabile. L'assegnazione dei tasti è compiuta automaticamente dal programma la prima volta che viene lanciato e varia in base al modello e alle caratteristiche del joystick. Le indicazioni presenti sul manuale non sono, dunque, necessariamente corrette. In ogni caso, potete facilmente ridefinire la configurazione della vostra periferica di controllo dal menu **Periferica di Gioco** nella schermata di avvio.



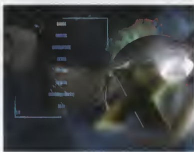
Il menu principale

Le voci più importanti in questo menu sono:

Avvio: Comincia una nuova partita di *X2: La Minaccia* dall'inizio.

Simulatore: Le sezioni d'insegnamento consentono di sperimentare alcune delle funzionalità avanzate di *X2*, di provare diverse astronavi e familiarizzare con il volo, il commercio, la costruzione e molti altri aspetti del gioco. **Consigliamo vivamente ai piloti spaziali inesperti di cominciare da qui.**

Filmati: Riproduce le sequenze video registrate nel corso della partita.



L'HUD "attivo"

Quando un nemico è selezionato come obiettivo, i dati appaiono sull'HUD in rosso. Una serie di indicatori rossi, di grandezza decrescente, punta nella direzione dell'astronave avversaria per facilitare l'acquisizione del bersaglio. L'astronave selezionata è inquadrata dall'indicatore computerizzato di puntamento del laser (due cerchi), che calcola il punto in cui si dovrebbe sparare per colpireil nemico. Se si spara dove si trova attualmente il bersaglio, infatti, l'attacco non andrà a segno, in quanto durante il tempo impiegato dai colpi per raggiungere la loro destinazione l'obiettivo si sarà spostato. I calcoli necessari vengono svolti dal sistema di puntamento computerizzato che, come buona parte delle attrezzature di bordo, sarà potenziabile acquistando aggiornamenti.

La cabina di pilotaggio

Sebbene i controlli di ogni astronave siano posizionati in modo diverso, per adattarsi alla configurazione di ciascun vascello, la collocazione degli strumenti in tutte le navi Argon è simile. Tale disposizione, tuttavia, potrebbe essere diversa per altri vascelli che piloterete durante il gioco.
La cabina e le spiegazioni a essa relative, descritte di seguito, fanno riferimento alla prima astronave che condurrete nello spazio. Consigliamo vivamente di fare pratica con la cabina e la strumentazione degli altri vascelli, prima di pilotarli in situazioni ostili!



1 – Area di comunicazione:
Qui compaiono le trascrizioni delle comunicazioni in arrivo. I sistemi di bordo traducono automaticamente tutte le lingue conosciute.

2 – Stato dell'astronave:
Le informazioni più importanti sulla vostra astronave: l'integrità dello scafo (verde), l'efficienza dello scudo di protezione (blu), la velocità (giallo) e la riserva di energia del laser (rosso). Una spia rossa sulla barra della velocità (gialla) indica la velocità che la nave sta cercando di raggiungere. L'energia del laser si riduce se si attivano le armi che richiedono, appunto, energia e si reintegra lentamente tramite il nucleo energetico principale del vascello. Un segnale sonoro avvisa quando il livello di energia dei laser è basso.

3 – Gravidar/Visualizzatore dei flussi Video: Il primo è un radar tridimensionale in tempo reale, che può essere impostato su diverse distanze di scansione (segnalate da cinque indicatori posti nella parte superiore sinistra) o in automatico. In questo caso, il computer modificherà il raggio di portata per adattarlo agli obiettivi localizzati. Ogni flusso video in arrivo sostituisce temporaneamente la schermata del Gravidar, che viene ripristinata una volta terminata la trasmissione.

4 – Informazioni sull'obiettivo: Lo stato attuale del bersaglio selezionato, espresso in modo simile agli indicatori della condizione della vostra nave. Oltre a essere riportata la vostra distanza dall'astronave selezionata e i suoi dati, compaiono anche la velocità, l'energia delle armi e le barre che indicano l'efficienza dello scudo e la resistenza dello scafo.

5 – HUD: L'HUD ("head-up display", ossia un sistema di visualizzazione delle informazioni sovrapposte alla visuale esterna) si trova al centro e offre varie funzioni che potranno essere di grande aiuto nella navigazione e durante i combattimenti. I due numeri posti in alto a sinistra indicano la velocità attuale della propria astronave e quella del bersaglio selezionato. Leggete anche il paragrafo **L'HUD Attivo**, in questa pagina.

I portali

I Portali sono il mezzo più comune" per viaggiare nell'universo di *X2*. Essi consentono di percorrere grandi distanze tra i sistemi stellari in una frazione del tempo che si impiegherebbe usando i mezzi convenzionali. L'ingresso in un portale deve essere fatto a una velocità inversamente proporzionale alla massa del veicolo, secondo una complessa equazione. Per esempio, una grande nave da carico deve entrare nel portale a una velocità molto ridotta, mentre una piccola astronave può entrare a velocità maggiore. Impiegando la tecnologia del "Jumpdrive" è consentito creare un "portale" temporaneo o un "tunnel spazio-temporale" ovunque nello spazio. Tuttavia, per questo dispositivo è ancora necessario localizzare un portale "di destinazione" perché il salto sia possibile. La capacità di creare un secondo tunnel temporaneo all'estremità finale del "salto", finora, si è dimostrata irrealizzabile.



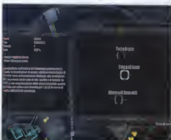
Attracco automatico

Attraccare a una stazione spaziale può essere, per alcuni, una procedura alquanto complessa, che richiede pazienza e coordinazione, ma fortunatamente moltissime astronavi di *X2* sono dotate di un computer d'attracco che consente di effettuare tale operazione in modo completamente automatico. La procedura più semplice consiste nell'assicurarsi che l'installazione su cui si desidera atterrare sia selezionata come obiettivo. Una volta fatto ciò, basterà utilizzare la combinazione di tasti **Shift+D**; la vostra astronave compirà automaticamente le operazioni di attracco.

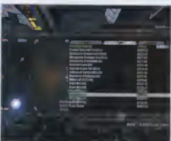


La navigazione nello spazio

L'universo di *X2: La Minaccia* è molto vasto e saper tracciare la rotta migliore per spostarsi da un punto all'altro è un talento vitale per gli aspiranti avventurieri dello spazio. Il sistema di navigazione comprende due funzioni molto importanti: la **Mappa di Settore** e la **Mappa dell'Universo**, cui si può accedere rispettivamente con i tasti **virgola** e **punto**. Mentre si utilizzano questi aiuti alla navigazione, il vascello continua a essere operativo. Per alcuni piloti risulta più comodo spegnere i motori mentre accedono agli aiuti alla navigazione; altri, invece, li consultano stando comodamente ormeggiati a bordo di una nave più grande o di una stazione.



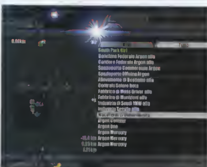
La **Mappa dell'Universo** rappresenta tutti i settori visitati nel gioco. Le informazioni sul settore selezionato compaiono sulla sinistra.



La **Mappa di Settore** è suddivisa in due parti principali. La porzione sinistra rappresenta la visuale del settore in tempo reale osservata dall'alto, con il nord nella parte superiore. I portali che consentono di passare da un settore all'altro sono visualizzati con le lettere N, E, S o W. La funzione dei portali è descritta nell'omonimo paragrafo di questa guida (a sinistra in questa pagina).

La strumentazione di bordo analizza continuamente la zona circostante e ne realizza una mappa, memorizzando le informazioni raccolte nella banca dati di bordo. Questi dati vengono poi automaticamente trasferiti alle navi possedute dal giocatore. Tutti gli scanner hanno un raggio d'azione. Generalmente, quanto più grande è l'oggetto, tanto più esteso è il raggio dei suoi scanner. Voi potete posizionare satelliti in tutti i settori, così da monitorare a distanza aree vastissime. I satelliti tecnologicamente più avanzati hanno un raggio maggiore e telecamere di bordo che trasmettono immagini in tempo reale. Ogni oggetto statico (stazioni, asteroidi) che è stato precedentemente analizzato ed esiste nel database del giocatore comparirà sempre nei risultati della scansione, indicando la condizione in cui si trovava l'ultima volta che è stato esaminato. La "nebbia di guerra" è indicata graficamente nella scansione del settore da "cerchi" di colore più scuro che circondano gli oggetti di vostra proprietà.

Menu degli oggetti



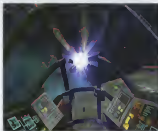
Il lato destro della mappa di settore presenta tre opzioni: **Tutto**, **Stazioni** e **Astronavi**. **Tutto** fa apparire sulla mappa sia le stazioni, sia le navi. Un settore affollato può contenere centinaia di oggetti, per cui sono presenti appositi filtri per l'individuazione delle sole **Stazioni** o delle sole **Astronavi**.
Da questo menu, si può evidenziare un oggetto e selezionarlo. In questo modo si accederà alla schermata delle sue proprietà. Tutti gli oggetti da voi posseduti appaiono colorati in verde nelle Mappe di Settore e nei menu, mentre l'efficienza del loro scudo è aggiornata in tempo reale.

Economia e commercio

Il commercio è una della caratteristiche più importanti dell'universo di *X2*. Ne esistono due tipi. Il più semplice consiste nell'acquistare, trasportare e vendere merci nelle varie stazioni, traendone profitto. Il livello successivo si basa sull'acquistare e gestire direttamente delle fabbriche, rifornirle di materie prime e vendere il prodotto finito ad altre stazioni che ne fanno richiesta. Nel sistema economico dell'universo di *X2* i prezzi sono determinati dinamicamente. Ciò significa che il prezzo delle merci è influenzato dalla domanda e dall'offerta. Per esempio, se un impianto a energia solare è ben rifornito di celle di energia non vi sarà una grossa richiesta di questa merce, e il prezzo di vendita sarà basso. Tuttavia, se una miniera è a corto delle celle di energia che sono necessarie al lavoro di estrazione e produzione del minerale, quella fabbrica pagherà un sovrapprezzo per acquistarle.
Ogni specie produce determinate tipologie di prodotti. Alcuni sono molto diffusi tra le razze, mentre altri sono specifici. Alla base della piramide commerciale si trovano le materie prime ampiamente disponibili. In cima troneggiano i beni di lusso e i sistemi tecnologici, comprese le armi e alcuni semi-lavorati. Lo spazio è costellato di fabbriche che producono queste merci. Ogni fabbrica necessita di una o più risorse che acquista con le proprie navi mercantili, cercando il miglior equilibrio tra prezzo, quantità e distanza.
Chi vuole diventare un pezzo grosso del commercio può acquisire delle fabbriche e posizionarle dove ritiene opportuno. Tali fabbriche cercheranno le risorse necessarie per la produzione e realizzeranno le merci automaticamente, usando le navi a loro assegnate e compiendo operazioni commerciali entro i parametri stabiliti dal giocatore.
Diventare un uomo d'affari di successo finirà per attirare le attenzioni indesiderate di altri (rivali o criminali), e quindi per il giocatore diverrà necessario proteggere le sue proprietà (con caccia, mine e torrette laser per la difesa). Quando si trasportano merci, si è soggetti a ispezioni casuali da parte delle forze di polizia locali. Gli ispettori, generalmente, viaggiano in astronavi da ricognizione, veicoli dalle prestazioni elevatissime che è molto difficile (ma non impossibile) seminare. Siccome alcuni prodotti (in particolare la Canapa Spaziale e il Carburante Spaziale) sono illegali in certi sistemi, chi decide di trasportarli lo farà a proprio rischio e pericolo. Per maggior informazioni sul commercio base e avanzato, fate riferimento alle pagine 31-37 del manuale in PDF presente nella cartella in cui avete installato il gioco.

Potenziamenti, attrezzature e armi

Nell'universo di *X2* esistono diversi oggetti da acquistare per potenziare la vostra flotta e difendere le vostre proprietà. Molti di questi sono disponibili in diverse configurazioni del medesimo tipo. Per esempio, esistono diversi livelli per ciascun tipo di laser, ognuno contraddistinto dal proprio grado di potenza, dal costo e dalla quantità di energia assorbita. Certe tecnologie sono disponibili solo in determinate zone dello spazio o presso particolari razze, e potrebbe essere necessario cercare a lungo prima di trovare i potenziamenti desiderati. Di seguito illustriamo le funzioni di alcuni di questi. Per un elenco completo fate riferimento alle pagine 59-65 del manuale in PDF presente nella cartella in cui avete installato il gioco.



Scanner minerario – Fornisce all'astronave su cui è installato informazioni utili in merito ai minerali presenti negli asteroidi.

Scanner da carico – I piloti equipaggiati con questo scanner potranno vedere cosa è contenuto nella stiva dell'astronave selezionata. È impiegato spesso dai pirati per scegliere i bersagli dei prossimi attacchi.

Licenza esecutiva – Dopo aver acquistato questa licenza, il pilota viene considerato parte delle forze dell'ordine in tutte le stazioni del territorio di Boron e viene pagato per ogni astronave fuorilegge eliminata.

ATS (Acceleratore Temporale a Singolarità) – Se è attivato, permette al motore dell'astronave di comprimere il tempo fino a dieci volte. A causa dei limiti insiti nei balzi spaziali, non è consentito alterare in alcun modo la direzione o la velocità del proprio mezzo, perché il dispositivo si disattiva con una interferenza anche minima dei controlli dell'astronave.

Computer d'atterraggio – Questo dispositivo consente all'astronave di ricevere e decodificare il segnale guida di attracco proveniente da una stazione e di trasmetterlo al computer di bordo che modificherà la velocità e la direzione del vascello, in modo da effettuare automaticamente un atterraggio sicuro.

Estensione della stiva – Lo spazio disponibile nella stiva dell'astronave viene aumentato di un'unità grazie all'utilizzo delle tecnologie di sub-compressione. Le estensioni diventano sempre più costose a ogni acquisto.

Duplex Scanner – Le ricerche sul Gravidar hanno portato al Duplex Scanner, un dispositivo che ne raddoppia l'ampiezza. Permette di vedere a maggior distanza e di selezionare le navi da più lontano.

Laser a Emissione di Impulsi – Si tratta di una delle più antiquate armi a emissione di energia. Richiede piccole quantità di energia per il suo funzionamento e, normalmente, ha una frequenza di fuoco piuttosto elevata.

Cannoni ad Accelerazione di Particelle – Le particelle vengono accelerate a una velocità superiore a quella delle astronavi più potenti, quindi polarizzate e concentrate in un forte impulso di energia.

Cannone a Ioni – Spara un flusso continuo di particelle ionizzate in direzione di una nave, facendole poi esplodere. Il risultato è una specie di fulmine che danneggia i sistemi della nave e gli scudi, lasciando lo scafo quasi intatto.

Missili Mosquito – Quest'arma è principalmente usata per la difesa dei mezzi non dotati di una torretta di fuoco posteriore. I missili Mosquito sono molto efficaci contro i droni da combattimento.

Missili Wasp – La prima scelta dei caccia di dimensioni medio-grandi. Sono veloci, accurati e piuttosto potenti.

Torretta laser – Un'installazione difensiva normalmente usata attorno a stazioni spaziali per difenderle dagli attacchi nemici.

Drone da combattimento – Unità che vengono lanciate contro le astronavi nemiche e attaccano autonomamente il loro bersaglio.

Scudi – Gli scudi difensivi sono vitali per la sopravvivenza nello spazio. Proteggono l'astronave dall'impatto contro piccoli oggetti e durante i combattimenti. Sono disponibili nelle configurazioni da 1 MW, 5 MW, 25 MW e 125 MW.

Reputazione e prestigio



Esistono molti gradi da conquistare provando il proprio valore in combattimento e nel commercio. Alcune tra le missioni disponibili presso le stazioni spaziali possono essere intraprese unicamente dai piloti che hanno raggiunto il livello di abilità richiesto. Il prestigio di cui si gode presso le singole razze non è in relazione con i gradi conquistati nel commercio o in combattimento. Per aumentare il prestigio presso una specie occorre esserle amici e agire attivamente a suo beneficio. Alcune missioni e certe attrezzature particolari sono disponibili solo se si è raggiunto un adeguato grado di prestigio con la razza in grado di fornirle. Se il proprio prestigio presso una specie è scarso, non sarà permesso atterrare in nessuna delle sue stazioni; un valore veramente basso, inoltre, indicherà che quella razza potrà attaccarvi a vista.

Mod e contenuti addizionali

Sia la comunità di *X2*, sia gli sviluppatori hanno prodotto molto materiale addizionale per il gioco. Nel CD 3 dei demo e nel DVD troverete la raccolta di tutti i contenuti aggiuntivi disponibili sul sito ufficiale. Essi includono miglioramenti alla I.A., strumenti per creare i vostri contenuti addizionali e perfezionamenti a diversi aspetti del gioco (come utility per gestire in modo più funzionale le installazioni di vostra proprietà). Molti Mod lasciano invariata la lingua italiana in *X2*, ma vi sono alcune eccezioni: fate sempre riferimento al file "Leggimi" che trovate nella loro cartella. Inoltre, tenete d'occhio il sito **www.enlight.com/x2/** dove troverete link a pagine Web sempre aggiornate e gestite dai fan. Ricordiamo che, come di consueto, il supporto tecnico di GMC non può rispondere a dubbi o domande sui problemi causati dai Mod.

L'immaginazione al potere

Nella cartella **Fanfiction** del CD di *X2* troverete alcuni romanzi e racconti scritti dai fan e ambientati nell'universo del gioco. I file sono in formato .PDF e possono essere letti con il programma Acrobat Reader (presente nel CD 2 dei demo e nel DVD). I testi sono tutti in lingua inglese.

SCOOP
prima occhiata

DUNGEON... AL CINEMA

Anche se potrebbe non apparire come la fonte di ispirazione più adatta, *Dungeon Siege* entrerà nel novero dei videogiochi che hanno ispirato pellicole cinematografiche (non che, visti i risultati generali, ci sia molto di che vantarsi). "In the name of the King: a Dungeon Siege tale" vedrà la luce questo invemo, con un cast di tutto rispetto (tra cui Jason Statham, John Rhys-Davies e Burt Reynolds), ma con la regia di Uwe Boll, tristemente noto per altre pessime trasposizioni da gioco a celluloide ("House of the Dead", "Alone in the Dark" e "BloodRayne"). Staremo a vederei

DUNGEON SIEGE II: BROKEN WORLD

Ma chi ve l'ha fatto fare di salvare il mondo?

SVILUPPATORE Gas Powered Games **GENERE** Azione/GdR
CASA Take2 Interactive **INTERNET** www.dungeonsiege.com

ANDRETE A CACCIA DI TESORI CON *BROKEN WORLD* PERCHÉ:

- Proverete i devastanti poteri delle classi "ibride".
- Offre una nuova sfida a livello del vostro vecchio party.
- Completa la storia di *DS II* lasciata un po' in sospeso.
- Aggiunge un nuovo sistema di creazione degli oggetti.

DATA DI USCITA
AGOSTO 2006

CE l'avevate fatta. Valdis era caduto sotto i colpi impietosi della vostra lama dopo uno scontro (e un'epopea!) quasi interminabile.

Tuttavia, nessuno vi aveva avvertito che tutto questo avrebbe causato sconvolgimenti climatici e naturali nell'intera terra di Aranna, cambiandola a tal punto da renderla praticamente irriconoscibile. Allo stesso modo, non potevate sapere che dietro le azioni di Valdis e la vostra avanzata contro di lui si nascondeva un ben più oscuro regista: un potentissimo mago che era riuscito a ingannare entrambi...

Chi ha terminato *Dungeon Siege II* questa storia l'ha già sentita e, senza ombra di dubbio, ha provato amarezza nel non assistere alla completa conclusione degli eventi narrati. D'altronde, se un film non si risparmia una scena finale per gettare le basi di un possibile seguito, perché non dovrebbe farlo anche un videogioco con la sua futura espansione?

Broken World inizia, non a caso, esattamente dopo gli eventi narrati in *DS II*, con voi (gli stessi "voi" se lo desidererete, dal momento che potrete importare tutto il vostro party) sulle tracce del malvagio arcimago, nella terra devastata dal cataclisma che voi stessi avete "provocato" (come i PNG vi faranno notare in ogni occasione!). Vi troverete, dunque, di fronte a un'altra quindicina di ore d'azione e GdR di grande

"SI PONE LO SCOPO DI CONCLUDERE GLI EVENTI DI *DS II*"

qualità (la migliore, se non fosse arrivato *Spellforce 2*), al livello di difficoltà adeguato per chi aveva portato a compimento l'avventura originale, ma che potrà anche essere giocata in maniera del tutto indipendente.

Il nuovo livello di sfida verrà garantito dall'impiego di avversari e mostri dotati di abilità inedite: alcuni saranno in grado di moltiplicarsi durante il combattimento, richiedendo una veloce eliminazione per evitare di rimanere sopraffatti, altri esploderanno quando uccisi, altri ancora si nutriranno dei loro sottoposti per rigenerare vita, e via dicendo... un approccio strategico completamente rinnovato.

A disposizione del giocatore, però, ci saranno due nuove classi ibride, dotate di una rosa di abilità completamente inedita. Queste classi potranno essere ottenute combinando il livello di due delle quattro originali di *DS II*: combattimento corpo a corpo e magia naturale genereranno il Fist of Stone, mentre combattimento a distanza e magia d'attacco creeranno il Blood Assassin.

A completare le novità introdotte da *Broken World*, segnaliamo la facoltà di dar vita a un protagonista Nano (originariamente disponibile in *Dungeon Siege*, ma rimosso nel seguito) e di creare fisicamente oggetti, invece di limitarvi a incantarli, posto che riusciate a trovare le giuste ricette! GIOCHI COMPUTER

Il Blood Assassin è in grado di "marchiare" le proprie vittime, per poi colpirle tutte con un attacco speciale.

Tra i poteri del Fist of Stone spicca la chance di generare un terremoto per ogni colpo inferto ai nemici.

Come nell'originale, i nemici dotati di aura saranno i più forti, ma anche i più ricchi da razziare!

I poteri delle due nuove classi nascono dalla capacità di incantare temporaneamente le armi in loro possesso.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Gas Powered Games
- **Provenienza:** Redmond
- **Nati nel:** 1998
- **Storia:** Fondati dal veterano Chris Taylor, i Gas Powered Games cominciarono la carriera proprio con il primo capitolo della sella serie *Dungeon Siege*, dopo ben quattro anni dalla loro nascita. Dopo un'espansione realizzata in collaborazione con Mad Doc Software (*Legends of Aranna*), i loro sforzi si sono orientati direttamente sul seguito del titolo originale, uscito alla fine dello scorso anno. Durante l'E3 2006 hanno annunciato l'imminente debutto di un gioco interamente nuovo: *Supreme Commander*.
- **Li conosciamo per:** *Dungeon Siege, Dungeon Siege: Legends of Aranna, Dungeon Siege II.*

ATTENDERE PREGO!
Broken World è proprio dietro l'angolo, il caldo agosto alle porte dovrebbe fare da sfondo alla sua uscita.



Siamo tornati a occupare lo spazio che ci meritiamo. Ma come chi? Noi delle News, ovviamente. Noi che non possiamo vivere senza un panorama esaustivo di tutto ciò che si anima in ambito PC. Dal prossimo *Indiana Jones* al nuovo gioco delle Ducati. Vogliamo tutto, basta che profumi ancora di nuovo!

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

Azione

INDIANA JONES

Basta il nome ed è subito voglia di avventura, luoghi esotici e antichi tesori!

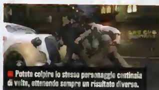
GALLERY



Il nuovo *Indiana Jones* sarà ambientato nel 1930 e vedrà il mitico avventuriero dare la caccia a una serie di antichi manufatti.



Per il momento, il solo scenario confermato è la Chinatown di San Francisco, ma sappiamo per certo che Indy viaggerà per mezzo mondo.



Potete colpire lo stesso personaggio centinaia di volte, ottenendo sempre un risultato diverso.

IL nuovo gioco dedicato alle mirabolanti avventure di Indiana Jones, seppure ancora privo di un titolo ufficiale e della conferma relativa all'edizione PC, suona già come una prospettiva alquanto allettante. Si tratterà di una "classica" commistione tra il genere dell'avventura e quello dell'azione e sarà, almeno in parte, ambientato a San Francisco.

Ovviamente, è ancora troppo presto per disquisire approfonditamente della giocabilità, ma dagli studi di LucasArts sono comunque arrivati dettagli molto interessanti sul sistema di animazioni che sosterrà le gesta del protagonista e dei suoi nemici.

La tecnologia adottata dagli sviluppatori si chiama Euphoria, è stata elaborata da Natural Motions e in seguito adattata all'ambito videoludico dagli esperti di effetti speciali della Industrial Light & Magic. Senza addentrarci nei meandri dei codici e delle routine, e venire sbattuti fuori dalla porta di servizio prima ancora di averci capito qualcosa, preferiamo posare gli occhi sull'applicazione pratica del sistema, che si dimostra capace di trasformare i personaggi del gioco in esseri (digitali) viventi. A un osservatore superficiale potrebbe sembrare che Indiana e soci combattano e si aggirino per gli scenari come tutti gli altri loro contemporanei, ovvero evidenziando mosse realistiche e andature credibili gestite dal giocatore, ma è sufficiente che vengano colpiti da un qualunque elemento presente sulla scena o – perché no? – da un cazzotto, ed ecco che subito lo spettacolo ha inizio.



La speranza è che sia possibile distruggere ogni elemento presente sulla scena.

"La I.A. stabilisce come un personaggio si muove dopo aver preso un pugno"

La prima a venire tirata in ballo è la fisica (nello specifico quella relativa alle animazioni rag-doll): un pugno preso al volto fa sbalzare indietro la testa e, di conseguenza, tutto il corpo, ma non secondo un'animazione predefinita, bensì assecondando le reali leggi della natura, che contemplano il punto d'impatto e la forza impressa su tale punto dal gesto. Subito dopo è l'Intelligenza Artificiale a prendere in mano la situazione e a stabilire, mediante complessi algoritmi di gestione dell'equilibrio, come il personaggio colpito si muoverà e, in seguito, si riprenderà dal colpo subito. Di primo acchito, il risultato può lasciare perplessi, perché le differenze rispetto alle animazioni predefinite sono lampanti, ma dopo alcune sonore scazzottate si inizia ad apprezzare la faccenda e si realizza che il futuro è questo, ovvero sempre più rag-doll. Ogni pugno di Indiana sprigiona una forza tangibile, in virtù della quale il nemico può venire scosso o sollevato da terra e scagliato contro una vettura alle sue spalle. Se poi andrà a infilarsi con la testa nel finestrino o ammaccherà la portiera con la rotula sarà l'Intelligenza Artificiale a stabilirlo...

e speriamo che sia una I.A. tanto dolorosa.



Data di uscita: Estate 2007
Internet: www.lucasarts.com

Gioco sportivo

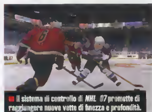
NHL 07

EA festeggia la sua serie NHL con una stella di prima grandezza.

EA è da sempre alla ricerca di nuovi fenomeni per promuovere le sue ottime produzioni sportive. Dopo aver scritturato T-Mac per *NBA Live 07*, il testimonial della nuova edizione di *NHL* sarà l'ala sinistra dei Washington Capitals, Alexander Ovechkin.

Il giocatore russo, prima scelta assoluta nel draft 2004 della NHL, ha concluso la stagione 2005/2006 con delle cifre da capogiro: terzo posto sia nella classifica a punti, sia nelle segnature. All'età di 20 anni, Ovechkin ha già vinto il "Valery Kharlamov Trophy" per il miglior giocatore russo nella NHL. Una scelta simile è perfetta per celebrare le sedici candeline che spegnerà quest'anno il franchise di *NHL*, che grazie al contratto stipulato di recente con NHL e NHLPA si è assicurato i diritti per le maglie e i nomi ufficiali fino al 2012. A giudicare dalle immagini, il gioco vero e proprio promette molto bene e, se le anticipazioni dei comunicati stampa, inerenti la finezza e la profondità dei controlli, verranno rispettate, gli appassionati di hockey avranno pane per i propri denti.

Data di uscita: Autunno/Inverno 2006
Internet: www.ea.com


Il sistema di controllo di *NHL 07* promette di raggiungere nuove vette di finezza e profondità.

Gioco di guida

DUCATI WORLD CHAMPIONSHIP

E per chi cade è compresa nel prezzo una gita dal dottor Costa.

Belle le Ducati. Peccato siano un po' care e, in alcuni casi, anche parecchio impegnative da portare a spasso. Fortuna, allora che da Artematica è in arrivo la loro versione digitale.

In *Ducati World Championship* saranno presenti, suddivisi nelle categorie Superbike, Monster e SportClassic, una settantina di diversi modelli usciti dalle linee di Borgo Panigale, con tanto di schede tecniche e informazioni ufficiali, e caratterizzati da dinamiche di guida simili a quelle riscontrabili nella realtà. Nell'attesa di saltare personalmente in sella ed esibirci in un test a base di staccate e pieghe, torniamo a focalizzare l'attenzione sui contenuti del gioco, in cui spicca la presenza dei due piloti ufficiali MotoGP della casa bolognese, Loris Capirossi e Sete Gibernau, e quella di numerosi circuiti reali, tra cui Suzuka, Mugello, Le Mans e Assen.

Notevoli si delineano anche le opzioni, che partendo dalla gara singola porteranno i piloti ad affrontare la corsa per il mondiale e persino a sfidare il mitico Loris nella Capirex Challenge.

Data di uscita: Settembre 2006
Internet: www.artematica.com


Sarebbe bello averle vere, ma per qualche euro si può anche scendere a un compromesso digitale.

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Conan – Hyborian Adventures	Funcom	2006	●
Alan Wake	Microsoft	Ottobre	●
BioShock	2K Games	2007	●
Brothers in Arms 3	Ubisoft	Fine 2006	●
Broken Sword The Angel of Death	THQ	Settembre	●
Call of Juarez	Koch Media	Settembre	●
Command & Conquer 3	EA	2007	●
Company of Heroes	THQ	Settembre	●
Crysis	EA	Natale	●
Dark Messiah (of) Might & Magic	Ubisoft	Settembre	●
Drake	Vivendi	2006	●
Duke Nukem Forever	2K Games	2007	●
El Matador	Cenega	Agosto	●
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Autunno	●
F.E.A.R. Extraction Point	Vivendi	Ottobre	●
Flight Simulator X	Microsoft	Natale	●
Gothic 3	JoWooD	Settembre	●
GTR 2	10Tacle	Agosto	●
Half-Life 2: Episode 2	Valve	Natale	●
Hellgate London	Namco	Giugno	●
Legion II	Slitherine Software	Metà 2006	●
LEGO Star Wars II	LucasArts	Ottobre	●
Lost	Ubisoft	2007	●
Medal of Honor: Airborne	EA	Dicembre	●
Medieval 2: Total War	Sega	Fine 2006	●
Neverwinter Nights 2	Atari	Autunno	●
Need for Speed: Carbon	EA	Novembre	●
Night Watch	Koch Media	Settembre	●
Operation Flashpoint 2	Bohemian Int.	2006	●
Paraworld	Koch Media	Settembre	●
Project Gray Company	EA	2006	●
Rayman 4	Ubisoft	Natale	●
Resident Evil 4	Ubisoft	Metà 2006	●
Savage 2: A Tortured Soul	S2 Games	Estate	●
Scarface: the world is yours	Vivendi	Autunno	●
Sega Rally	Sega	2007	●
Snow	Take Two	2006	●
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Settembre	●
Spore	EA	Fine 2006	●
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	Fine 2006	●
Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	Novembre	●
Stranglehold	Midway	Fine 2006	●
Stronghold Legends	2K Games	Autunno	●
Tabula Rasa	NCsoft	2006	●
LOTR Online: Shadows of Angmar	Codemasters	2006	●
The Witcher	CD Projekt	N.D.	●
TimeShift	Vivendi	Ottobre	●
Two Worlds	TopWare	Natale	●
Unreal Tournament 2007	Midway	Autunno	●
World In Conflict	Vivendi	Primavera 2007	●
WoW The Burning Crusade	Vivendi	Ottobre	●

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

I PIÙ ATTESI dai videogiocatori



Fabio Bortolotti

BIOSHOCK
FPS/GdR

Anche se sono claustrofobico, sono certo che le atmosfere di *BioShock* mi terranno incollato allo schermo e, forse, mi toglieranno il sonno.

www.irrationalgames.com



leowankenobi

GOTHIC 3
Gioco di ruolo

Dopo aver salvato il mondo per ben due volte, non vedo l'ora di rivestire i panni del fido eroe e di farmi strada tra le file degli Orchi.

www.gothic3.com

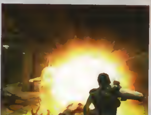


Vincenzo Scritti

CRYSIS
FPS

Far Cry è un capolavoro. *Crysis* è molto di più. Solo il pensiero di esplorare gli ambienti tropicali ricreati con tutta la tecnologia di cui dispone il gioco, mi far stare già male!

www.electronicarts.co.uk



Giuseppe Mineo

HELLGATE LONDON
GdR/Azione

Non vedo l'ora di visitare l'apocalittica Londra del futuro, semidistrutta da orde di demoni venuti dall'inferno e di far saltare in aria questi ultimi!

www.namco.com/games/hellgate/



???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI

Volete farci sapere per quale titolo state contando i minuti? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo tre dei vostri pareri.

gmcattesi@futureitaly.it

Gioco di ruolo

TWO WORLDS

Un'avventura con più di 200 finali differenti.

Il titolo del nuovo gioco di ruolo in fase di sviluppo presso gli studi di Reality Pump (azienda nota al pubblico soprattutto per *Earth 2160*) deriva dal fatto che lo scenario fantasy in cui si muoveranno i personaggi sarà suddiviso in due sezioni, abitate rispettivamente dagli umani e dagli Orchi.

Il mondo sarà basato sulla legge della causa e dell'effetto, per cui ogni azione compiuta dal proprio personaggio avrà ripercussioni sullo sviluppo della vicenda. Sul piano della giocabilità in senso lato, non è sbagliato paragonare *Two Worlds* a *Oblivion*, vero e proprio titolo di riferimento del genere. Tanto più che gli sviluppatori si stanno adoperando al meglio per creare: "Un gioco basato su scenari realistici, catapultati in un'atmosfera fantasy." Sono parole di James Seaman di TopWare, la casa che ha deciso di credere nel progetto di Reality Pump.

Non solo i giocatori avranno a disposizione un universo vivente tutto da esplorare, ma saranno anche liberi di entrare in un edificio senza dover sopportare lunghi tempi di caricamento e potranno lasciare tranquillamente la porta aperta per osservare gli eventi che continueranno ad accadere all'esterno.



In un gioco di ruolo come *Two Worlds* il termine "realismo" ha un significato relativo.

Data di uscita: Fine 2006
Internet: www.2-worlds.com

Strategia in tempo reale

PERIMETER: EMPEROR'S TESTAMENT

Cosa non saremmo disposti a fare per scoprire una nuova Terra?

Dopo essersi fregiato del bollino "Gioco Consigliato" sul numero 92 di GMC, *Perimeter* torna a far parlare di sé con un seguito intitolato *Emperor's Testament*, il testamento dell'imperatore.

La vicenda segue gli eventi narrati nell'originale e vede la razza umana impegnata in un esodo cosmico alla ricerca di una nuova Terra – quella che tutti noi conosciamo è diventata inabitabile. Sotto la guida degli Spiriti, esseri supremi che si sono autoproclamati salvatori e capi supremi dell'umanità, l'homo sapiens parte quindi alla volta della Psicosfera, una regione del cosmo in cui dovrebbe essere presente un pianeta capace di ospitarlo. Come è facile intuire, l'esplorazione della galassia avrà a che fare con viaggi in dimensioni alternative, che daranno spunto a non meglio precisate variazioni sul tema della strategia in tempo reale.

La modalità single player del nuovo *Perimeter* andrà a coinvolgere 25 missioni, che avranno per protagonisti gli eserciti dell'Imperatore e degli Spiriti, ovviamente equipaggiati con unità militari specifiche e in grado di erigere particolari tipologie di edifici.

Data di uscita: Settembre 2006
Internet: www.kdlab.com/eng

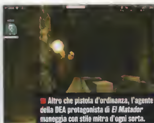


In *Emperor's Testament* saranno disponibili mappe studiate per le modalità multiplayer via LAN e Internet.

Azione

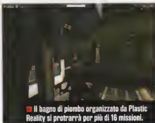
EL MATADOR

Attenti narcotrafficanti, la mattanza sta per avere inizio.



Altro che pistola d'ordinanza, l'agente della DEA protagonista di *El Matador* maneggia con stile mitra d'ogni sorta.





Il bagno di piombo organizzato da Plastic Reality si protrarrà per più di 16 missioni.

Il gioco a tutta azione sviluppato da Plastic Reality, e destinato a esordire nei nostri negozi nel bel mezzo dell'estate, è basato su una situazione che definire realistica è poco: il successo del mercato dei narcotici in America Centrale e Meridionale.

Coinvolto in questo losco scenario, il giocatore si trova infilato nei panni di Victor Corbet, un agente della DEA, e deve vedersela con orde di trafficanti, svariate organizzazioni criminali e persino con i suoi stessi compagni, tra i quali si nascono dei doppiogiochisti. La pletora di nemici verrà gestita da un'Intelligenza Artificiale organizzata su un piano gerarchico, ovvero capace di elaborare il comportamento dei loschi figuri sulla base del ruolo che occupano nella cricca (semplici galoppini, capi e boss).

Dal punto di vista della giocabilità, *El Matador* ricorda parecchio il mai troppo elogiato *Max Payne*, con cui condivide l'arcinoto sistema bullet-time. Per chi si fosse perso l'opera di Remedy, spieghiamo in sintesi che si tratta della possibilità di rallentare il tempo e di sparare mentre si eseguono delle acrobazie, al contempo utili e molto coreografiche. Da quanto abbiamo potuto apprezzare in un demo messoci a disposizione dall'editore Red Mile, il motore grafico è solido e capace di effetti avanzati quali ombre in tempo reale e illuminazione HDR (High Dynamic Range).

Data di uscita: Agosto 2006
Internet: www.elmatador.net

IN RITARDO



RTS

ANCIENT WARS – SPARTA

Casa: Playlogic
Sviluppatore: World Forge

Avrebbe dovuto arrivare nei negozi verso l'autunno, ma ha deciso di prendersi qualche mese per pensarci su. Stiamo parlando di *Ancient Wars – Sparta*, l'RTS curato da World Forge. Gli sviluppatori non hanno fornito spiegazioni relative al ritardo, quindi possiamo presupporre che abbiano deciso di concedersi delle settimane extra per rendere più soddisfacente l'esperienza ludica. Per un gioco ambientato 2500 anni fa, cosa volete che sia qualche mesetto?

Data di uscita: ~~Estate 2006~~
Data di uscita aggiornata: Fine 2006

Laser game

DRAGON'S LAIR HD

E non veniteci a parlare di sistema di controllo...

Per chi vive di ricordi e per chi è rimasto bambino dentro, il ritorno sulla scena di *Dragon's Lair* equivale a una scarica di adrenalina.

In quanto videogiocatori incalliti ci uniamo alla gioia e prepariamo immediatamente gli schermi e gli impianti audio 5.1 atti ad accogliere il redivivo. Già, perché se il gioco resterà uguale all'originale in termini di meccanica – poca roba, quindi – lo stesso discorso non vale per l'estetica, che sarà aggiornata agli standard attuali. Non vi basta? Allora tenetevi forte, perché quello che segue è l'annuncio di altri due laser game in fase di restauro HD: *Space Ace* e *Dragon's Lair II: Time Warp*. Ora non avete più scuse per non sublimare...



Dirk deve attraversare un castello pieno di trabocchetti per salvare la principessa Daphne.



Data di uscita: Fine 2006
Internet: www.digitalleisure.com

PILLOLE

ELECTRONIC ARTS COMPRA (ANCHE) MYTHIC

Decisa a muovere passi da gigante sul mercato dei giochi di ruolo online, EA ha messo mano al suo ricco conto in banca e ha stretto un accordo di acquisizione con Mythic Entertainment, azienda nota al pubblico dei MMORPG per il celebre *Dark Age of Camelot* e attualmente impegnata su *Warhammer Online: Age of Reckoning*. Il presidente di EA, Paul Lee, ha affermato che il sodalizio con Mythic sottolinea l'interesse della sua azienda per il mondo online e ha lasciato intendere che esso aiuterà a esplorare nuovi orizzonti in termini di giocabilità.

ESPANSIONE PER GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Ubisoft ha pubblicato un'espansione gratuita per la versione PC di *Ghost Recon Advanced Warfighter*. Il *Multiplayer Pack 1* comprende diversi innesti, tra cui nuove missioni per la campagna in singolo, un editor di mappe e alcune nuove modalità multiplayer.
Tra queste ultime segnaliamo il Deathmatch, che porta in dote tre scenari ambientati in una zona industriale, in un quartiere di periferia e in una vallata con base militare annessa. Il sito di riferimento è www.ghostrecon.com/it e cercheremo di inserire il *Pack* anche nei supporti ottici di GMC del prossimo mese.

NUOVE IMMAGINI PER DIABOLIK EVIL'S ORIGIN

Oltre a comunicare che l'avventura stealth dedicata a Diabolik verrà pubblicata nei primi mesi del prossimo anno, Artematica ha anche pubblicato sul proprio sito otto nuove immagini di *Evil's Origin*. I lettori interessati possono prenderle in esame partendo dal link www.artematica.com.

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Ubisoft ha reso di pubblico dominio ulteriori informazioni relative a *Dark Messiah of Might and Magic*, sparatutto in soggettiva di stampo fantasy atteso sui monitor per il prossimo mese di settembre. Si è così avuta la conferma che il prodotto utilizzerà una versione

PILLOLE

migliorata del Source Engine di Valve e si è scoperta l'identità del protagonista: Sareth, giovane apprendista dello stregone Phenrig. Il compito affidato ai giocatori consisterà nell'aiutare un amico mago, tale Menelag di Stonehelm, a ritrovare il Teschio delle Ombre.

NECROVISION
Il motore di *Painkiller* sarà alla base di un nuovo sparatutto in soggettiva attualmente in fase di sviluppo presso gli studi di Farm 51 e atteso sugli scaffali entro la fine dell'anno. *Necrovision* sarà ambientato nel 1916 e proporrà una rilettura in chiave satanica degli eventi della prima guerra mondiale. Nei panni di un soldato statunitense impegnato al fronte, bisognerà vedersela con demoni e vampiri e, nel corso della disavventura, si avrà persino l'occasione di trasformarsi in creature sovrannaturali.

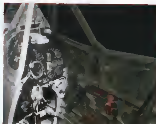
SHIP SIMULATOR 2006 E LOCO MANIA
Blue Label Entertainment ha stretto un accordo con l'editore olandese Lighthouse Interactive per la distribuzione sul mercato italiano di *Ship Simulator 2006* e di *Loco Mania*. Il primo, com'è facile comprendere, è un simulatore navale, mentre il secondo propone una giocabilità a metà strada tra azione e strategia in ambito ferroviario. Chi fosse interessato, può provare a dare i primi giri di timone con *Ship Simulator* 2006 nel demo presente sul DVD di questo mese.

HALF-LIFE 2 EPISODE 2
Non abbiamo neppure fatto in tempo ad assimilare la favolosa esperienza di *Half-Life 2: Episode 1*, che già Valve ci ha lanciato alcune informazioni relative all'ulteriore espansione delle avventure di Gordon Freeman. *Episode 2* dovrebbe essere pronto per il periodo natalizio e dovrebbe portare nel suo codice tre nuove ambientazioni di ampio respiro, oltre a un'arma chiamata Strider Buster. Gira voce, inoltre, che anche la Gravity Gun subirà delle modifiche atte a renderla ancora più potente. E che dire di *Episode 3*? Per il momento solo che dovrebbe arrivare nell'estate del 2007 ed essere l'ultimo episodio di *Half-Life* 2.

Simulatore di volo

STORM OF WAR: BATTLE OF BRITAIN

Astenersi piloti con la testa tra le nuvole.






La strumentazione dello Spitfire è stata riprodotta senza trascurare neppure la più minuscola levetta.



Sui cieli del Vecchio Continente sta per abbattersi un nuovo simulatore di volo creato dagli artefici di *IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles* e *Pacific Fighters*.

In *Storm of War: Battle of Britain* i piloti avranno l'occasione di prendere parte alla celebre Battaglia d'Inghilterra, affrontando missioni storiche sia nella modalità in singolo, sia nelle diverse opzioni dedicate all'esperienza multiplayer. Il gioco sarà basato su un motore grafico di nuova generazione, capace di gestire con realismo i danni e di riprodurre in maniera spaventosa i velivoli, con particolare attenzione per gli interni delle cabine.

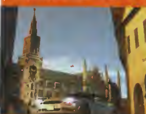
A detta degli stessi sviluppatori, il livello di realismo (e quindi di difficoltà) sarà scalabile, in modo che anche i giocatori meno avvezzi alla cloche possano sentirsi padroni della situazione sin dalle prime ore di volo.

Data di uscita: Novembre 2006
Internet: www.ubi.com/it

Gioco di guida

GERMAN STREET RACING

Volante ricoperto in pelliccio[illegible] bianc[illegible] e viol[illegible]



[illegible] *Racing*, che permetterà di correre con vetture di fantasia attraverso le vie di Monaco, Berlino, Amburgo, Dusseldorf e Lipsia. Mancando di diritti ufficiali, [illegible] il gioco offra [illegible] e strade [illegible] dal traffico. Le informazioni a riguardo lasciano presagire un titolo sullo stile di *NfS: Underground*, arricchito dalla possibilità di studiare percorsi alternativi.

Data di uscita: Autunno 2006
Internet: www.gsr-game.de

Strategia

THE SETTLERS II 10TH ANNIVERSARY

Tanti auguri ai colonizzatori.

Per festeggiare il decimo anniversario di *The Settlers II*, lo studio Blue Byte di Ubisoft e Funactis hanno deciso di mettere da parte torte e candeline, per dedicarsi a un restauro a tutto tondo.

L'edizione speciale sarà basata su un motore grafico 3D capace di gestire dettagli e animazioni impensabili nell'edizione originale, rispetto alla quale il *10th Anniversary* proporrà anche alcune novità in termini di sistema di gioco.

In *The Settlers II* i giocatori saranno (o in alcuni casi sono stati) impegnati a sviluppare scambi commerciali tra i coloni nel V secolo a.C., badando alla creazione di un sistema di trasporti efficiente e occupandosi di costruire tutti gli edifici e le infrastrutture del caso.


Il nuovo *The Settlers II* includerà un editor di scenari e una modalità multiplayer.

Data di uscita: Autunno 2006
Internet: www.ubi.com/it



Le prime immagini di *Carbon* dicono poco in termini di giocabilità, ma bastano a confermare la qualità dell'impianto grafico.



Come da tradizione, nel nuovo *Need for Speed* sarà disponibile un'ampia selezione di vetture reali.

Gioco di guida

NEED FOR SPEED CARBON

Il carbonio fa la differenza quando si vogliono superare i limiti.

La notizia che un nuovo episodio della serie *Need for Speed* sia attualmente in fase di sviluppo negli studi di EA Black Box non è di quelle che fanno sobbalzare sulla sedia. La serie di EA, infatti, è una delle più longeve e prolifiche del panorama videoludico, oltre che una delle più amate dai giocatori.

[illegible]. I giocatori verranno coinvolti in battaglie epiche per il dominio dell'asfalto e avranno ovviamente a disposizione numerosi strumenti con cui intervenire sulla personalizzazione dei bolidi. Dalle prime informazioni diramate da Electronic Arts, si può intuire che le forze dell'ordine saranno coinvolte nella vicenda e avranno il compito di dare la caccia agli assi del volante.

Data di uscita: Novembre 2006
Internet: www.needforspeed.com



Gioco di ruolo

BELTION: BEYOND RITUAL

Combattete per liberarvi da una maledizione!



[illegible] Games [illegible] su un gioco [illegible] ruolo in stile fantasy. Per quanto scontato nell'ambientazione, *Beltion: Beyond Ritual* potrebbe dire qualcosa di "nuovo" in termini di giocabilità, visto che, [illegible]. Come di norma, la vicenda sarà basata su una serie di missioni principali affiancate da numerose quest secondarie, che dovrebbero rendere l'esperienza di gioco il meno lineare possibile. Sul piano dei contenuti, *Beltion* si segnala per la presenza di 44 diversi modelli umani e 19 specie di mostri.

Data di uscita: 2007
Internet: www.beltion-game.com

A livello grafico *Night Watch* non offre grandi emozioni, ma in ogni caso non manca la cura per il dettaglio, che rende credibili gli ambienti in cui ci si muove.

L'interfaccia non è difficile da usare, ma almeno inizialmente si rivela abbastanza scomoda.

Si controlla un gruppo di personaggi completamente differenti, che con il salire di livello possono essere "personalizzati" dal giocatore.

ISTANTANEA SU: NIGHT WATCH

- **Casa:** Koch Media
- **Sviluppatore:** Nival Interactive
- **Genere:** GdR/Strategia
- **Requisiti di sistema:** CPU 1 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 64 MB con supporto PS
- **Internet:** www.nival.com/nightwatch
- **Nei Negozi:** Settembre
- **Perché aspettarlo:** La miscela di GdR e strategia è particolarmente interessante e fa passare in secondo piano la realizzazione tecnica non all'avanguardia. Peccato per l'interfaccia non proprio intuitiva.

SENZA CONFINI

Night Watch è ispirato all'omonimo film, in Italia conosciuto come "I Guardiani della Notte", a sua volta tratto dall'opera letteraria di Sergey Lukyanenko, uno dei più accreditati scrittori di fantascienza della grande madre Russia. Più che riprendere passivamente la pellicola, facendo rivivere al giocatore l'esperienza del protagonista, il videogioco si propone di citarne situazioni e luoghi, consentendo di approfondire quello che il regista Timur Bekmambetov non ha svelato completamente.

NIGHT WATCH

Nella lotta tra Luce e Tenebre, gli "Altri" siamo noi.

LE immagini, spesso, rendono poca giustizia ad alcuni giochi. Se un *Half-Life 2* o un *Doom 3* sono capaci di destare meraviglia, o quantomeno curiosità, anche solo tramite pochi fotogrammi impressi su una pagina, titoli come *Night Watch* devono puntare su altre caratteristiche per scuotere gli appassionati.

Dietro una grafica rétro, infatti, l'ultimo lavoro di Nival Interactive nasconde parecchie qualità, da una trama interessante a uno schema di gioco classico e molto intrigante. La narrazione si ispira all'omonimo film del 2004 e ruota attorno alle vicende dei cosiddetti "Others" (Altri), esseri dotati di poteri particolari che permettono loro di lanciare incantesimi, nonché di trasferirsi in due differenti dimensioni. Volendo semplificare, si tratta dell'inarrestabile scontro fra il Bene e il Male, che in *Night Watch* sono identificati dalla Luce e dalle Tenebre.

Lo schema di gioco riflette, per certi versi, l'aspetto estetico: il controllo dei personaggi (non si "comanderà" un solo eroe, bensì gruppi di più persone) è affidato a un'interfaccia piuttosto spartana, che richiede qualche sforzo prima di essere sfruttata agevolmente. All'inizio, si ha addirittura l'impressione di trovarsi di fronte a una produzione di qualche anno fa. Proseguendo nell'avventura, però, si apprezzano le finezze del sistema a turni, che consente di concentrarsi sulla strategia d'attacco o difesa, lasciando al giocatore la libertà di spendere i "punti movimento" di ogni personaggio fra spostamenti, attacchi a mani nude, con armi o magie di vario tipo.

"SI APPREZZANO LE FINEZZE STRATEGICHE DEL SISTEMA A TURNI"

Gli appassionati dei giochi di ruolo troveranno interessante il sistema di skill, che obbliga a far progredire ogni singolo membro del "party" specializzandolo in alcune aree. Al contrario dei tipici GdR, però, non si dovrà impazzire tra centinaia di statistiche e l'impronta iniziale dei protagonisti sarà decisa dai programmatori. Al giocatore verrà lasciata la libertà di decidere alcune caratteristiche semplicemente rispondendo ad alcune domande poste dai PNG durante le fasi cruciali del gioco. Il risultato è che i passaggi di livello e la distribuzione delle skill saranno molto intuitivi, lasciando tutto il tempo per dedicarsi a risolvere enigmi e a imbastire strategie.

I livelli presenti nella versione da anteprima pervenuta in redazione sono apparsi ben strutturati e, sebbene sia evidente una certa linearità nello svolgimento del gioco, si ha sempre modo di superare le sezioni sfruttando differenti approcci, secondo il gusto personale e le caratteristiche attribuite ai personaggi. *Night Watch*, probabilmente, non sarà apprezzabile da chiunque, ma strateghi e appassionati di GdR dovrebbero tenerlo d'occhio, viste le ottime premesse.

Per quanto ci riguarda, siamo rimasti positivamente colpiti, ma non ci dispiacerebbe se l'incarnazione finale offrisse un'interfaccia leggermente più intuitiva.



ISTANTANEA SU: *RYZOM RING*

- **Casa:** Nevrax
- **Sviluppatore:** Nevrax
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** CPU a 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB RAM, connessione a Internet
- **Internet:** www.ryzom.com
- **Nei Negozi:** Estate 2006
- **Perché aspettarlo:** Immaginate un editor di avventure paragonabile a quello di *Neverwinter Nights* per raffinatezza e flessibilità, solo applicato a un MMORPG. A ciò aggiungete che tale espansione sarà completamente gratuita per coloro che già hanno un account di *Ryzom*. Davvero una grossa sorpresa e una delle idee più interessanti del 2006.





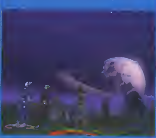
■ Il programma di creazione dei personaggi consente di personalizzare ogni dettaglio del loro aspetto.



■ Un villaggio e i suoi abitanti vengono creati in pochi minuti; ogni personaggio può essere intimamente caratterizzato, nell'aspetto e nelle capacità.

VISIONI DI ATYS

L'ambientazione di *Ryzom* è quella del lontano pianeta Atys, il "Mondo Vivente", un luogo meraviglioso caratterizzato geograficamente da cinque diversi ecosistemi: Deserto, Laghi, Foresta, Giungla e "Luoghi Primordiali". Quattro di tali ecosistemi sono il punto d'origine delle altrettante razze che i giocatori sono liberi di scegliere per i loro personaggi: i decaduti Matis vivono nelle foreste e sono eredi di una monarchia oggi in rovina, i piccoli Trykers dimorano nelle regioni lacustri e sono spiriti allegri, liberi e industriosi; i Fyros, terribili guerrieri guidati da un rigido codice d'onore, vengono dai deserti; infine, i misteriosi Zorai sono maestri nel misticismo e praticano riti di comunione con la natura nel profondo delle giungle di Atys.



RYZOM RING

Un editor alla *Neverwinter Nights* per un MMORPG? Nevrax ci prova con la prima espansione gratuita per *Ryzom*.

IL POTERE DEL DUNGEON MASTER

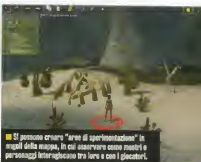
Alle avventure personalizzate può partecipare un numero limitato di giocatori, in genere invitato da chi le ha create. Una volta iniziata la partita vera e propria, il personaggio del Master ha tre possibilità di interagire con gli altri: direttamente (come giocatore), in modo invisibile (così da gestire e disporre situazioni sul momento, per adattare l'avventura alle azioni dei protagonisti) o addirittura "possedendo" mostri e PNG, facendoli agire e parlare a suo piacimento.

ANCORA poco noto in Italia, ma molto popolare in Francia (dove è nato) e Germania, *The Saga of Ryzom* è un MMORPG fantasy insaporito da diversi elementi fantascientifici, da una forte componente narrativa e da un "look" grafico alquanto originale.

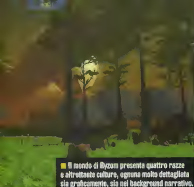
La grossa novità, presentata a Parigi agli inviati di GMC, è la possibilità di scaricare gratuitamente un editor di avventure personalizzate chiamato *Ryzom Ring*. Atteso per quest'estate, il programma metterà a disposizione del giocatore una vasta selezione dei contenuti di *Ryzom*, nonché gli strumenti per creare e gestire avventure in uno o più capitoli – non differenti, per intenderci, dai "dungeon" di *World of Warcraft* o dalle "co-op" di *Guild Wars*.

Dalla schermata principale del MMORPG, il giocatore che ha installato *Ring* è in grado di accedere all'editor in qualsiasi momento. Il suo personaggio viene quindi trasferito in un'area "fuori dal mondo", dove scegliere un'ambientazione geografica, una mappa (da una lista di territori-base già preparati da Nevrax) e una stagione dell'anno in cui si svolgerà la storia che intende creare. Sullo schermo appare anche una vasta lista di oggetti, personaggi, creature, strutture e perfino effetti speciali quali nebbia o zone di "foglie autunnali portate dal vento".

Per collocare elementi e protagonisti dell'avventura è sufficiente trascinarli dalla lista alla posizione in cui si desidera vederli sulla mappa. Si arriva così a creare villaggi popolati da alleati, accampamenti nemici, aree infestate da mostri, antiche rovine colme di tesori ed elementi di "contorno" come foreste illuminate da luci innaturali o (per chi è appassionato di architettura naturalistica) panorami mozzafiato – magari posizionati in modo che appaiano agli eroi che arrivano in cima a una collina dopo un lungo combattimento.
La gestione della I.A. dei personaggi non giocanti e degli eventi è altrettanto immediata e flessibile. Una serie di "script" di base comunica ai vari elementi dell'avventura come comportarsi (un gruppo di guardie pattuglia una certa area, disturbare delle ossa può fare apparire dei mostri spettrali e così via), mentre il "Master" (per indicare il creatore Nevrax



■ Si possono creare "aree di sperimentazione" in angoli della mappa, in cui osservare come mostri e personaggi interagiscono tra loro e con i giocatori.



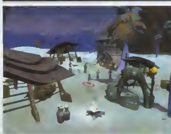
Il mondo di Ryzom presenta quattro razze e altrettante culture, ognuna molto dettagliata sia graficamente, sia nel background narrativo.



La grafica del gioco ha un gusto "francese" che ricorda il fumetto fantasy e di fantascienza d'oltralpe, ma anche illustratori inglesi come Roger Dean.

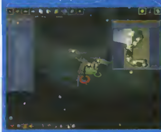


L'avventura può essere gestita anche dalla mappa strategica, ma osservare le cose dal punto di vista dei personaggi è molto utile.



AREA DI POTERE

Alla base del potente editor di "comportamenti" di *Ryzom Ring* c'è il concetto di "area". Tracciando con il mouse un poligono nell'ambiente 3D che identifica una zona ben precisa della mappa, possiamo associare a tale zona una serie di proprietà. La più comune è quella di "trigger", ovvero legare un avvenimento preciso all'entrata di un personaggio giocante in tale area (per esempio, l'attacco di alcuni mostri o l'apparizione di effetti speciali). L'interfaccia, però, si estende alla rappresentazione visiva degli elementi-base che definiscono i comportamenti delle creature: linee rosse marcate da "orme" virtuali indicano a colpo d'occhio i movimenti pre-impostati dal Master in caso di particolari eventi, linee verdi collegano gli esseri che agiranno in gruppo e così via. Un Master con un po' di esperienza sarà in grado di valutare come una certa situazione si evolverà nel gioco vero semplicemente osservando gli schemi colorati tracciati in fase di preparazione.





Creature, flora ed elementi del paesaggio vanno scelti da una lista che li suddivide per locazione geografica – ma nulla impedisce di mettere piante della giungla nel deserto.

AVVENTURE NEI MONDI ESTERNI

Ryzom Ring sarà disponibile gratuitamente, ma con alcune limitazioni. La principale è che le avventure create da terze parti saranno online solo mentre il loro creatore sarà collegato, e non permanentemente. Questo a causa del costo oggettivo dello spazio sui server necessario per ospitarle. Nevrax, però, intende proporre un'offerta di abbonamento chiamata Outlands, che consentirà di affittare lembi di "isole virtuali" (le "Outland" per l'appunto) su cui ospitare 24 ore su 24 i propri scenari. Il costo previsto è di 4,95 euro mensili.

"L'EDITOR È PARAGONABILE A QUELLO DI *NEVERWINTER NIGHTS*"

usa questa parola mutuata dai GdR da tavolo) è in grado, in seguito, di intervenire su ogni cosa e definirne il comportamento in modo ancora più dettagliato.

L'avatar del giocatore, durante la fase di creazione, si muove nell'ambientazione 3D a velocità innaturale, e può osservare lo sviluppo e la crescita della piccola regione che sta realizzando da ogni punto di vista. Un'interessante opportunità è anche quella di far apparire una mappa strategica della zona, e inserire o modificare gli elementi dell'avventura direttamente in tale visuale "a volo d'uccello". Malgrado ciò appaia più pratico, quanto abbiamo visto a Parigi ha mostrato che vi sono, in realtà, parecchi vantaggi nel posizionare le cose sfruttando lo stesso punto di vista con cui le vedranno i giocatori.

Il grosso limite della versione dell'editor presentata alla stampa è che per compiere tutte le operazioni di creazione e modifica delle avventure è necessario essere connessi a Internet: al momento non è dunque consentito, per esempio, installare il programma sul proprio portatile e lavorare allo scenario mentre ci si trova "on the road" (condividendolo con gli amici attraverso la Rete una volta completato).

Nevrax, comunque, non esclude l'eventualità di implementare tale opzione – o per il lancio ufficiale di *Ring* o poco dopo attraverso una patch. Inoltre, per evitare ovvi problemi di sbilanciamento in *Ryzom*, nulla di ciò che viene guadagnato dai personaggi durante le avventure "private" (oggetti o esperienza) potrà essere portato con loro una volta tornati al mondo principale: chi parteciperà a tali esperienze dovrà essere consapevole che offriranno divertimento in compagnia e l'occasione di fare qualcosa di nuovo, ma non un progresso vero e proprio per il suo personaggio nel MMORPG.

Apparso sui nostri radar un po' in sordina, *Ryzom Ring* ci ha stupito: la flessibilità dell'editor, la funzionalità dell'interfaccia utente e la facilità con cui si gestiscono situazioni narrative anche complesse rivaleggiano – e non esageriamo – con quanto mostrato da Obsidian durante la presentazione di *Neverwinter Nights 2* (anche se "l'editor di GdR" di Atari presenta un livello di dettaglio più elevato nella creazione di mostri e personaggi).

Gli sviluppatori di Nevrax hanno creato sotto i nostri occhi una situazione "standard" (la necessità di recuperare un'arma difesa da mostri, dopo aver ricevuto l'incarico da un personaggio non giocante) letteralmente in pochi minuti. Per quanto ne sappiamo, è la prima volta che uno strumento tanto potente viene dato in mano ai giocatori di MMORPG. Per tale ragione, riteniamo che l'esperimento debba essere seguito con il massimo interesse – non è escluso che possa aprire un nuovo modo di giocare in Rete. GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: CALL OF JUAREZ

- **Casa:** Koch Media
- **Sviluppatore:** Techland
- **Genere:** FPS
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB con supporto PS 2.0
- **Internet:** www.callofjuarez.com
- **Nei Negozi:** Settembre
- **Perché aspettarlo:** il western continua ad avere un certo fascino e improvvisarsi Tex Willer è un sogno che molti rincorrono sin da bambini. Ora potrebbe diventare realtà (virtuale).

■ Il motore grafico di *Call of Juarez* rende in maniera impeccabile sia le larghe vedute da un'altura, sia i più minuti particolari di un arbusto. Se solo fosse più snello...

CALL OF JUAREZ

Un predicatore non sempre porta la parola di Dio: a volte è solo un messaggero di vendetta!

PER INGANNARE L'ATTESA



HALF-LIFE 2: EPISODE ONE
Lug 06, 8

■ **Il primo capitolo dei "serial" di *Half-Life 2* dura poche ore, ma l'esperienza è tanto intensa da spingere a rigiocarlo anche solo attivando il Commentary Mode, che include i commenti dei programmatori alle varie sezioni, quasi si trattasse di uno dei tipici extra dei film su DVD.**

È da quando giunse in redazione la prima versione in corso d'opera di *Call of Juarez* che aspettiamo di provarlo più a fondo. I due livelli disponibili allora (pubblicammo lo Scoop su GMC di maggio 2006) non fecero altro che suscitare un'accesa curiosità intorno al gioco, che almeno in parte abbiamo soddisfatto con una versione da anteprima più recente, caratterizzata da molti capitoli in più e da alcune rifiniture apportate al già impressionante motore grafico.

In questa incarnazione, lo Shader Model 3 è stato spinto sino ai limiti e la nostra GeForce 7800 GT è stata messa a dura prova dalla mole di dettagli che si è trovata a calcolare. Pur muovendosi nelle zone bruciate dal sole del West non mancavano alberi, fitti manti erbosi e cespugli, con steli d'erba a perdita d'occhio capaci di proiettare ombre l'uno sull'altro mentre ondeggiavano lentamente al vento. Osservando un tramonto da una collina, siamo rimasti estasiati dalla classe con cui è stato implementato l'HDR, così come dai riflessi luminosi sull'acqua di fiumi e laghi, mentre i dettagli in secondo piano venivano attenuati dall'effetto calore. Oltre a ciò, il motore grafico ha dimostrato di saper simulare in maniera eccellente la profondità di campo, che rende *Call of Juarez* molto cinematografico, aggiustando la messa a fuoco in relazione a dove si posa lo sguardo.

Allo stato attuale, la fluidità non è quella che ci si aspetterebbe e anche raggiungere una media di 30 FPS costanti rimane un lusso che solo i possessori delle GPU più veloci si potrebbero permettere. Ciononostante, ci siamo avventurati e abbiamo esplorato sin nei minimi dettagli tutti i livelli attualmente presenti. Come avevamo indicato nello Scoop di *Call of Juarez*, la varietà dello schema di gioco è uno dei suoi punti di forza e ogni situazione offre sfide di diverso tipo. Abbiamo affrontato sparatorie nelle vie della città, con conseguente duello a mezzogiorno, ma ci siamo anche dilettati con inseguimenti a cavallo, assalti a fortini ben protetti e fughe da granai incendiati. L'intelligente mix di abilità con il mouse e piccoli enigmi hanno tenuto lontano la noia e, sebbene l'aspetto tattico sia risultato limitato, le sparatorie non saranno una passeggiata nemmeno per i più esperti, visto che basterà un colpo alla testa per





Il sistema d'illuminazione è molto curato, tanto che ogni ramo o cespuglio proietta ombre credibili, come dimostrano i giochi di luce sulla bibbia di questa immagine.



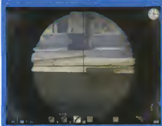
I programmatori hanno deciso di impedire di sparare sui civili o sui cadaveri.

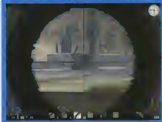
L'ARSENALE DEL COWBOY

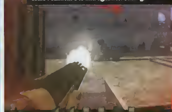
Le armi a disposizione dei protagonisti di *CoJ* non sono, come prevedibile, particolarmente innovative. Del resto, il gioco è ambientato nel selvaggio West e, se si vuole mantenere un minimo di verosimiglianza, non si può andare oltre le vecchie Colt, qualche fucile (di precisione o meno) e i soliti canne mozze. Fortunatamente, il bilanciamento è eccellente e qualunque sputafuoco si rivelerà adatto a sopravvivere. Interessante la simulazione dei danni: basterà che il pistolero della situazione vi colpisca alle mani per rendere inservibile le sei colpi, obbligandovi a cambiare arma o a cercarne un'altra fra i cadaveri degli avversari eliminati.

C'ERA UNA VOLTA IL WEST

Call of Juarez vuole a tutti i costi trasportarvi dentro un film western. Non solo luci e ombre riescono a ricostruire bene le terre bruciate dal sole della frontiera americana, ma sono state simulate anche le tecniche di ripresa tipiche di questo filone cinematografico, come la profondità di campo (Depth of Field). Le due immagini pubblicate di seguito permettono di intuire al meglio come sia stato implementato tale effetto: basta muovere di poco il mirino per vedere la messa a fuoco spostarsi su differenti dettagli.







Si potranno usare anche armi molto particolari, come i cannoni o le mitragliatrici Gatling.



L'immagine statica, purtroppo, non riesce a rendere al meglio l'effetto del calore che si alza dal terreno. Durante le sessioni di gioco, l'atmosfera ne guadagnerà non poco.

"L'HDR È STATO IMPLEMENTATO CON CLASSE"

lasciarli nelle mani del becchino del paese. L'eccellente bilanciamento delle armi rende il tutto particolarmente succoso e la libertà di sfruttare il quick save a volontà addolcisce alcuni passaggi che, effettivamente, potrebbero mettere i giocatori meno esperti in serie grane. In alcune situazioni si è dimostrato molto utile il Concentration Mode, niente più che una maniera originale per identificare la particolare implementazione del classico Bullet Time: basta estrarre entrambe le sei colpi per vedere i due mirini convergere lentamente verso il centro dello schermo, dando al pistolero il tempo di far fuori una serie di "cattivoni" con movimenti al rallentatore.

Call of Juarez ha continuato a stupirci con le nuove rivelazioni sulla trama, che si basa su una serie di capitoli e protagonisti da controllare alternativamente, le cui vicende s'incrociano per l'intero arco dell'avventura. La cura per la qualità dell'immagine non è fine a se stessa, ma fa da supporto a eroi e dialoghi da vero film western. Il tutto funziona alla grande e l'unica nota stonata è il frame rate incerto, che impedisce scontri a fuoco frenetici e precisi come si potrebbe desiderare. Nonostante *Call of Juarez* sia complesso in certi passaggi, non bisogna attendersi enigmi su cui spremere le meningi o avversari dal quoziente intellettivo elevatissimo. I piccoli ragionamenti necessari a superare alcune parti servono principalmente ad allentare per qualche istante la tensione creatasi durante le sparatorie, mentre i pistoleri comandati dalla CPU non sembrano particolarmente attaccati alla propria vita. Si coprono le spalle a vicenda e fanno di tutto per accerchiare l'eroe, tentando anche di tenerlo a bada sfruttando le postazioni fisse (cannoni e mitragliatrici, per lo più), ma non si curano di ripararsi quando sono innaffiati da una pioggia di proiettili. La principale insidia è rappresentata dal loro numero, piuttosto che dalla loro sagacia, e ciò crea qualche problema quando si ha a che fare con i boss di fine livello. Affrontandoli, capiterà spesso di dover ripetere numerose volte la stessa sequenza di azioni, privandoli di briciole di energia per ogni colpo andato a segno.

Nonostante questi limiti, abbiamo divorato la manciata di capitoli giocabili in questa versione di *Call of Juarez* e ancora adesso non siamo sazi. Continuiamo ad aspettare con impazienza la versione completa, che ci permetta di godere della trama nel suo insieme e, si spera, di un frame rate più elevato. GIOCHI COMPUTER



Found on 8 of 38 cards

PREVIOUS

Call of Juarez è lineare dall'inizio alla fine, ma i più attenti potranno scoprire alcuni segreti nascosti, come i manifesti dei ricercati, che permetteranno di finire il gioco al 100%.

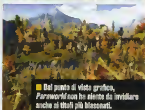
ISTANTANEA SU: *PARAWORLD*

- **Casa:** Koch Media
- **Sviluppatore:** Deep Silver
- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB
- **Internet:** www.para-world.com
- **Nei Negozi:** Settembre
- **Perché aspettarlo:** Usare triceratopi come carri armati e pterodattili come elicotteri è una possibilità inedita per gli RTS.


In *Command and Conquer* c'erano i Mammuth Tank, qui ci sono direttamente i Mammuth.

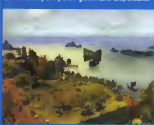

I dinosauri sono animati in maniera più che convincente, specie quando attaccano.


Su certi dinosauri sarà possibile far montare alcuni tipi di unità umane, come gli arcieri.


Dal punto di vista grafico, *Paraworld* non ha niente da invidiare anche ai titoli più blasonati.

AMBIENTAZIONI GIURASSICHE

Gli scenari di *Paraworld* sono molto vari. Le missioni si svolgeranno in cinque diverse zone climatiche (nord, distese ghiacciate, giungla, savana e vulcani), tutte caratterizzate da una fauna caratteristica e da diverse quantità di risorse. La giungla sarà ricca di cibo, ma traboccante di creature ostili, mentre nelle distese ghiacciate bisognerà lottare duramente per i pochi giacimenti disponibili.



PARAWORLD

La Preistoria potrebbe essere il futuro dei giochi strategici in tempo reale.

IL gioco strategico in tempo reale *Paraworld*, l'ultima fatica di Deep Silver, sembra far convivere sotto lo stesso tetto lo stile di *Age of Empires* e lo spirito di "Jurassic Park". Con buona pace di carri armati e macchine d'assedio, vi troverete ad amministrare spettacolari eserciti formati da esseri umani, tirannosauri e rettili vari, pronti a collaborare per ottenere la vittoria.

Si tratta senza dubbio di uno scenario inusuale, giustificato da una trama che definire bizzarra è un eufemismo.
Le vicende prendono il via da uno scienziato, geniale, pazzo e malvagio, che inventa un metodo per viaggiare tra dimensioni parallele. Durante i suoi esperimenti, si imbatte in Paraworld, una sorta di "Mondo Perduto" che racchiude la chiave dell'eterna giovinezza. Geloso della scoperta, decide di tendere un tranello a tre rispettabili studiosi, ormai prossimi a carpire il suo segreto, intrappolandoli in quel misterioso luogo. La loro unica possibilità di sopravvivere è aguzzare l'ingegno, facendosi amiche le primitive tribù che lo popolano e combattendo per tornare sani e salvi a casa.

"COMANDERETE ESERCITI FORMATI DA ESSERI UMANI E DINOSAURI"

I canoni del genere, nonostante queste stranezze, sono rispettati in pieno. Bisogna raccogliere risorse, costruire basi, creare unità e prepararsi per attaccare il nemico, senza mai perdere d'occhio il lato difensivo.

Accanto a queste meccaniche di gioco, trite e ritrite ma funzionanti a meraviglia, sono state introdotte alcune piccole innovazioni. La prima riguarda l'interfaccia, progettata per dare rapido accesso a tutte le risorse a propria disposizione. In un comodo menu a scomparsa, richiamabile in ogni momento, saranno elencate tutte le unità, siano esse composte da combattenti o lavoratori, e verrà indicata la loro occupazione. Con un colpo d'occhio sarà consentito capire chi starà combattendo, chi sarà al lavoro o chi sarà in attesa di ordini, sicuri che non ci siano fannulloni dispersi in qualche angolo remoto della mappa.

Il fatto che sia possibile raggruppare tutte queste informazioni in così poco spazio lascia intuire che il numero di unità utilizzabili in ogni missione sarà relativamente ristretto. Grazie a un sistema simile a quello di un gioco di ruolo, sarà consentito fare evolvere i propri soldati (o i dinosauri), tenendo presente che per ogni rango sarà disponibile un numero di spazi limitati. Si potranno avere abbondanti truppe "semplici", ma solo pochi eroi, da scegliere oculatamente in base alle esigenze della missione.

Non è certo nulla di rivoluzionario, ma *Paraworld* sembra avere i numeri per conquistare, a suon di cornate di triceratopo, un angolino nei cuori degli appassionati di RTS.



Non si finisce mai di studiare...

... ma se i libri di testo sono sui videogiochi, non è poi malaccio!



LA scuola è terminata da un pezzo. Per i più giovani tra i nostri lettori, si tratta di una fine provvisoria, che muterà in un nuovo inizio a settembre.

Per molti altri (nonché per i membri della redazione di GMC) la scuola è, invece, un lontano ricordo, da cui riesumare di tanto in tanto le memorie più piacevoli (gli intervalli, le lezioni di educazione fisica o le feste al sabato pomeriggio) stendendo un velo pietoso sulle ore trascorse a sudare sui libri. E allora – è lecito domandarselo – perché mai Giochi per il Mio Computer dovrebbe evocare sulle proprie pagine il temibile spettro della scuola, e in piena estate, per giunta?

È presto detto: perché il professor Paglianti e i suoi sciagurati alunni (qualcuno ha fatto il nome di Alberto Falchi?) intendono proporvi in piena canicola una sessione di studio a sorpresa! Aspettate a voltare pagina: non siamo impazziti per il troppo caldo! Coerentemente con la nostra e vostra passione, vogliamo proporvi una selezione di testi integralmente dedicata all'approfondimento videoludico. Perché, se i videogame esistono soprattutto per essere giocati, è anche vero che, in alcuni casi, è proficuo studiarne in modo approfondito le basi nozionistiche.

Il fine non è così astratto come potrebbe sembrare: addentrarsi nella teoria del "game design" è, a tutti gli effetti, un modo per apprezzarne ancor meglio la pratica. Non si diventerà miracolosamente più bravi a giocare (qualcuno ha fatto il nome di Carlo Barone?), ma si potranno individuare molto più facilmente le linee di demarcazione invisibili che separano i giochi concettualmente riusciti da quelli rovinati per qualsivoglia problema di progettazione. Oppure, in altri casi, si potrà godere di una visuale privilegiata sulle meccaniche di sviluppo dei propri titoli preferiti, investigando per decine di pagine sul processo di gestazione di classici come *Doom* o sul perché alcuni giochi abbiano più successo in un determinato continente.

Se, fino a qualche anno fa, i libri sui videogiochi erano una rarità, oggi come oggi l'appassionato può contare su moltissime opere interamente devote a questo tema. L'offerta è cospicua e ciò dipende anche dalla moltiplicazione della domanda: le università di tutto il mondo (Italia compresa) presentano con orgoglio corsi, seminari e master in progettazione e sviluppo di videogame. I team di sviluppo e le redazioni come la nostra si riforniscono in capienti librerie zeppe di volumi dedicati al game design (qualcuno ha fatto il nome di Raffaello Rusconi?), da impiegare quali strumenti didattici per i propri membri. I giocatori di vecchia data, invece, cercano di sistematizzare i loro ricordi di giovinezza con monografie storiche.

A esigenze così differenti corrispondono testi dai contenuti più disparati: non per tutti è necessario tramutarsi in piccoli filosofi alla Bittanti e, anzi, vi potreste stupire di come molti di questi saggi possano appassionare alla stregua di un romanzo fantasy (qualcuno ha fatto il nome di Massimiliano Rovati?). Abbiamo a che fare, insomma, con un mercato editoriale sì di nicchia, ma anche estremamente variegato e ciò non è che un'ulteriore conferma di come i videogiochi abbiano ormai dignità pari a tutti gli altri mezzi di comunicazione di massa.

Che ne dite: vale la pena di staccare per un attimo le mani da mouse e tastiera per impugnare uno di questi bei tomi? GIOCHI COMPUTER

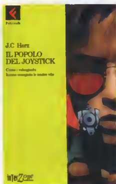


VALUTAZIONE E ACCESSIBILITÀ

Ogni libro trattato in queste pagine è stato giudicato dalla redazione di GMC tenendo in considerazione i parametri "valutazione" e "accessibilità". Abbiamo adottato una scala da una a cinque stelle per esprimere il nostro giudizio, in entrambi i casi. Con il parametro "valutazione" abbiamo espresso un verdetto complessivo sull'opera letteraria in esame ("quanto è accurata?" oppure "C'è qualche errore?"). Merita qualche parola in più "l'accessibilità": con questo termine abbiamo inteso esprimere un metro di quanto il testo fosse comprensibile, se fosse estremamente tecnico o richiedesse una buona conoscenza del settore e della storia videoludica. Infine, abbiamo contemplato la lingua in cui è stato scritto e, nel caso di un idioma straniero, quanto fosse facile la comprensione.

Il popolo del joystick. Come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite.

Autrice: J.C. Herz
Editore: Feltrinelli
Anno: 1998
Pagine: 232
Prezzo indicativo: 18 euro
Valutazione GMC: ○○○○
Accessibilità: ○○○○



Questo libro è più interessante adesso di quando uscì, nel lontano 1998. La sua preziosità attuale deriva dalla particolare serie di circostanze che ne determinarono la gestazione. L'autrice, un'affermata giornalista dell'area "nuove tecnologie", si trovò inconsapevolmente a descrivere un'epoca di bruciante "transizione" dell'industria videoludica, con i primi esperimenti imponenti di gioco online, l'avvento del mondo PlayStation e l'inizio del movimento del retrogaming. Il suo punto di vista, tutto sommato esterno a ciò che stava accadendo, ha portato a qualche strafalcione, ma permette oggi di osservare come i mezzi di comunicazione di massa, a metà Anni '90, cominciassero a vincere la diffidenza verso i videogame.



Mondi virtuali

Autori: Mario Gerosa, Aurélien Pfeffer
Editore: Castelvecchi
Anno: 2006
Pagine: 350
Prezzo indicativo: 24 euro
Valutazione GMC: ○○○
Accessibilità: ○○○

Dietro il titolo si cela un saggio potenzialmente interessante, volto a investigare sulle ripercussioni socioeconomiche di uno dei fenomeni più importanti di questi anni: i MMORPG. Con un taglio giornalistico serio, ma non indecifrabile, si analizzano le transazioni monetarie (ma non solo) presenti in giochi come *Second Life*, *Project Entropia*, *Sociolotron*, *A Tale of the Desert* e, naturalmente, *World of Worcraft*. Qualche giocatore potrà dissentire in merito ad alcune delle ipotesi più estreme, ma il volume è meritevole proprio in quanto si presta a essere il punto di partenza per un dibattito ad hoc.



Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare

Curatore: Matteo Bittanti
Editore: Unicopli
Anno: 2002 (edizione aggiornata: 2004)
Pagine: 385
Prezzo indicativo: 19 euro
Valutazione GMC: ○○○
Accessibilità: ○○

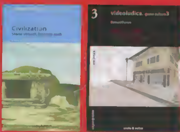
C'è sempre un velo di imbarazzo nel celebrare i meriti di uno dei nostri , ma è innegabile che Matteo Bittanti, con questa raccolta di saggi, abbia saputo far sentire la voce degli italiani in merito alle tematiche dei game studies, da sempre associate a una matrice anglosassone.
È un libro di stampo accademico, non sempre di facile lettura, ma è anche la tappa obbligata per coloro (e sono tanti) che intendono integrare in qualche modo la propria passione con gli studi universitari. Se, poi, in particolare studiate nel ramo della comunicazione, potreste osare addirittura l'ottimo, ma ostico, "Semiotica dei Videogiochi" di Massimo Maietti.



Da Ludologica a Videoludica

Curatore: Matteo Bittanti
Editore: Unicopli
Internet: www.ludologica.it, www.videoludica.com

Se "Per una cultura dei videogames" gettava le basi teoriche, la collana "Ludologica" si propone di prendere in esame dei videogiochi specifici, impiegando gli strumenti d'analisi più disparati. Gli otto volumi finora usciti si occupano di altrettanti titoli o saghe e ce n'è davvero per tutti i gusti: da *The Sims* a *SuperMario*, da *Final Fantasy* a *Grand Theft Auto*, da *Sim City* a *Resident Evil*, da *Metal Gear Solid* ad *Age of Empires*. Se la qualità è sempre più che buona, va anche detto che in certi casi è notevole l'impegno cerebrale richiesto al lettore. Ed è solo l'inizio, perché il nostro vulcanico Bittanti ha già dato alle stampe (per l'editore Costa & Nolan) una nuova collana "Videoludica" che finora ha preso in esame pezzi da novanta quali *Silent Hill*, *Doom*, *Myst* e *Civilization*.



1000 Game Heroes

Autore: David Croquet
Editore: Taschen
Anno: 2002
Pagine: 606
Prezzo indicativo: 29,99 euro
Valutazione GMC: ○○○
Accessibilità: ○○○○○

Qualcuno, nei libri, preferisce guardare le figure. Non c'è niente di male e, se parliamo di videogame, tale attitudine è anche perfettamente comprensibile. Taschen è uno dei più importanti editori mondiali di libri d'arte e per questa uscita non tradisce la sua fama: carta di qualità, immagini a tutta pagina, formato raffinato. I testi sono piuttosto scialbi, ma è chiaro che sono solo un pretesto per ritrarre un esteso campionario di eroi/eroine del videogame.



Skill

Autrice: Alessandra C
Editore: Einaudi
Anno: 2004
Pagine: 193
Prezzo indicativo: 9 euro
Valutazione GMC: ○○○○
Accessibilità: ○○○○

In un futuro prossimo, i videogiocatori professionisti assurgeranno al ruolo di star mediatiche (avete presente i calciatori?). Nel romanzo firmato da Alessandra C si narra la storia di Skin, colui che possiede la skill (l'abilità), un campione che ha ormai imboccato il viale del tramonto, deciso a tutto pur di fermare l'industria videoludica. Il romanzo, pur non essendo un capolavoro letterario, è piacevole da leggere ed è consigliabile per avvicinare i neofiti al mondo dei videogiochi.



Play 2.0 Storie e personaggi nell'era dei videogame online

Autore: Jaime d'Alessandro
Editore: RCS
Anno: 2005
Pagine: 247
Prezzo indicativo: 13 euro
Valutazione GMC: ○○○○
Accessibilità: ○○○○○

Un gigantesco affresco sulla storia videoludica con una prosa efficace e una narrazione fluida: tutto questo è "Play 2.0". Lo scrittore rivive lo sviluppo del fenomeno videogame dagli albori fino all'avvento di *World of Worcraft*, il titolo di Blizzard che ha rivoluzionato il fenomeno del gioco online. La lettura è piacevole, così come i racconti dell'autore sulle proprie esperienze videoludiche: le prime sconfitte a *Unreal Tournament*, il suo scarso amore per l'ambientazione gotica e le musiche heavy metal di *Quake* o gli aneddoti sulla nascita del computer Amiga. A parte qualche imprecisione, il libro è da leggere tutto d'un fiato.



Videogiochi e Cinema. Interattività, temporalità, tecniche narrative e modalità di fruizione

Autrice: Federica Grigoletto
Editore: CLUEB
Anno: 2006
Pagine: 128
Prezzo indicativo: 14 euro
Valutazione GMC: ○○○
Accessibilità: ○○○



Non c'è dubbio che l'industria videoludica viva in perfetta simbiosi con quella cinematografica.
La produzione di videogiochi nel nuovo millennio può contare su un personale altamente specializzato e ben preparato. L'autrice, Federica Grigoletto, analizza nel suo saggio l'evoluzione di questo connubio, proponendo una serie di spunti interessanti. Si tratta di una lettura capace di far comprendere ai videogiocatori le meccaniche e i legami tra l'industria videoludica e quella cinematografica.

Half-Life 2: Dietro le quinte

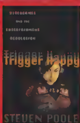
Autore: Valve
Editore: Multiplayer
Anno: 2004
Pagine: 295
Prezzo indicativo: 29,99 euro
Valutazione GMC: ○○○○
Accessibilità: ○○○○○



La redazione di GMC può vantare tra le sue file una nutrita schiera di devoti fan di Valve e della sua meravigliosa serie *Half-Life*. L'edizione italiana di questo artbook è di buona fattura e presenta una serie di bozzetti, schermate, appunti segreti e materiale non utilizzato per la creazione del mondo di Gordon Freeman. Come ha scritto Gabe Newell nella sua prefazione, "un gioco single player è un film creato in collaborazione con chi gioca, dove l'attore principale non possiede una copia della sceneggiatura". E noi siamo d'accordo con lui. Insomma, un acquisto imprescindibile per ogni fan del capolavoro di Valve e non solo.

Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution

Autore: Steven Poole
Editore: Arcade Publishing
Anno: 2000 in Inghilterra (2004 negli Stati Uniti)
Pagine: 256
Prezzo: 13 euro
Valutazione GMC: ○○○
Accessibilità: ○○○
Reperibilità: ○○ (www.amazon.co.uk)



Steven Poole, noto giornalista videoludico, analizza il fenomeno dei videogiochi da un punto di vista sociologico. In particolare s'interroga su quali siano i parametri che determinano la qualità di un videogioco. Un libro piuttosto scorrevole con spunti interessanti, conditi da una buona dose di humor britannico.

Masters of Doom.
Ovvero come due ragazzi hanno creato un impero e trasformato la cultura pop

Autore: David Kushner
Editore: Multiplayer
Anno: 2005
Pagine: 292
Prezzo indicativo: 15 euro
Valutazione GMC: ○○○○○
Accessibilità: ○○○○○



Doom e *Doikotano*: due giochi, due storie che hanno cambiato per sempre la vita di John Carmack e John Romero, due icone dell'industria videoludica statunintese che sono state in grado di dare la forma a una generazione. Il libro di Kushner non è altro che un appassionante romanzo sulla nascita di id Software, il team di sviluppo che ha rivoluzionato per sempre il mondo degli sparatutto in soggettiva e quello dei videogiochi. Gli screzi, i successi, le aspirazioni, le delusioni: Kushner è riuscito a svelare i veri motivi che hanno portato alla separazione dei due geni del Texas. Se aspettate con trepidazione ogni nuovo *Doom*, se pensate che John Romero sia un genio incompreso (come il nostro Alberto Falchi), se siete alla ricerca di un romanzo, questo è il libro giusto per voi. Si legge tutto d'un fiato!

The Encyclopedia of Game Machines



Autore: Winnie Forster
Editore: GamePlan
Anno: 2005
Pagine: 224
Prezzo: 24,80 euro
Valutazione GMC: ○○○○○
Accessibilità: ○○○○
Reperibilità: ○○○○ (www.play.com e http://gameplan.de/)

Winnie Forster, l'autore di questo bellissimo volume, è un nostro grande amico per almeno due ragioni. La prima è che è simpatico. La seconda è che ha scritto uno dei libri più competenti e accurati di sempre, riuscendo nel difficile intento di fare una panoramica su *tutte* le macchine da gioco (computer e console) della storia dei videogame. La sobrietà della trattazione lo avvicina al tono della nostra testata consorella "Videogiochi", ma lo stile divulgativo lo rende nondimeno estremamente comprensibile.



Microservi

Curatore: Douglas Coupland
Editore: Feltrinelli
Anno: 1998
Pagine: 432
Prezzo indicativo: 7,23 euro (edizione economica)
Valutazione GMC: ○○○○
Accessibilità: ○○○○○

Scrivere linee di codice fino a sedici ore al giorno per sette giorni. Il libro di Douglas Coupland descrive la vita di alcuni programmatori, racconta dei loro ritmi di lavoro massacranti, delle loro vite sociali ridotte al lumicino, delle loro nevrosi. Fino al giorno in cui decidono di cambiare vita, fondando una propria società di software. Scrivendo come in un "diario", Coupland ci regala uno stupendo spaccato su nuova generazione in cerca di un'identità.

PER ACQUISTARE IN RETE

Come avrete notato, alcuni dei testi consigliati dalla redazione di GMC non sono disponibili nella nostra lingua e non sono facilmente reperibili nelle più rifornite librerie italiane. Grazie alla Grande Rete è però possibile acquistare e prenotare libri in vendita in tutto il mondo. Per gli acquisti su Internet, la redazione si è avvalsa di due siti: Play (www.play.com) e il famosissimo Amazon (www.amazon.co.uk). In entrambi i casi, gli acquisti sono stati fatti con carta di credito: senza è impossibile.



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **alberto.falchi@futureitaly.it**.

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

NVIDIA raddoppia la GPU, ATI raddoppia la RAM e Foxconn è in prima linea con le nuove schede madri per il socket AM2. Queste le novità più succose della rubrica Hardware del mese, che include anche un piacevole case di Coolermaster e una tastiera da giocatori prodotta da Zboard.

DIRECTX: SIAMO A 10!

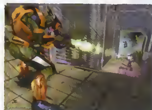
IL nuovo sistema operativo di Microsoft, Windows Vista, è in ritardo rispetto alle previsioni, ma ormai non dovrebbe mancare troppo.

Se tutto va bene, nei primi mesi del 2007 potrete installarlo sul vostro PC e godere della sua nuova splendida interfaccia 3D, nonché di tutte le funzionalità annunciate finora. Al di là di quello che possono dire i detrattori di "parte", per i giocatori il passaggio sarà quasi obbligato, se non vorranno perdere capolavori come *Alon Wake* e *Flight Simulotor X*, giochi che funzioneranno solo con DirectX 10, che Microsoft non renderà disponibili per Windows XP. A quanto pare, non si tratta di una scelta di marketing (non solo, per lo meno), bensì legata a problematiche tecniche

"I produttori di GPU potranno scegliere se unificare la sezione shader nei prossimi chip"

che renderebbero impossibile l'importazione delle nuove librerie sul sistema operativo precedente, a meno di riscriverne parecchie parti. Effettivamente, le differenze fra DX9 e DX10 sono piuttosto marcate, sebbene la maggior parte delle nuove caratteristiche sarà più evidente agli sviluppatori che ai giocatori.

Provate a passare da un'applicazione 3D al desktop, con la semplice pressione di ALT+TAB: noterete che, anche con un computer particolarmente veloce, l'operazione richiederà qualche istante, spesso qualche secondo. Questo perché, attualmente, solo un'applicazione alla volta può





Halo 2 sarà uno dei primi titoli a utilizzare (e richiedere) le DirectX 10.

accedere alla GPU (la scheda video), e il sistema operativo richiede una serie di operazioni (definite di Task Switching) per far passare il controllo della scheda 3D da un'applicazione all'altra. Le DirectX 10 integrate in Vista supereranno questa pesante limitazione e il passaggio dovrebbe risultare immediato. Una funzione fondamentale, considerando che la spettacolare interfaccia grafica Aero sarà interamente tridimensionale e che dovrà per forza essere snella e veloce.

Le DirectX potranno contare su tre tipi di shader, mentre il linguaggio di programmazione che le gestirà sarà unificato. Praticamente, le librerie continueranno ad amministrare separatamente le operazioni su geometrie, vertici e pixel, ma il programmatore utilizzerà un unico linguaggio. È stata aggiunta, inoltre, una nuova sezione, denominata Geometry Shader, che permette di compiere operazioni anche sui poligoni: se tramite i vertex shader ci si può limitare a modificare i valori dei vertici di un modello tridimensionale, tramite il geometry shader si sarà in grado di crearne anche di nuovi.

Il primo utilizzo che viene in mente è la generazione in tempo reale di Displacemente Mapping, per esempio per modificare in tempo reale la geometria di un terreno di battaglia bombardato.

È importante notare che, per quanto il modello di programmazione degli shader sia unico, i produttori di GPU potranno scegliere se raggruppare le sezioni degli shader nei prossimi chip (come fa ATI) o se tenerle separate (la scelta di NVIDIA). Difficile intuire quale sia la soluzione migliore, considerando che entrambe hanno vantaggi e svantaggi. Se anche l'architettura hardware è unificata, non capiterà mai di avere sezioni inattive. Attualmente, succede spesso che le pixel pipeline siano oberate di lavoro mentre le vertex pipeline rimangano inutilizzate. Un approccio a shader unificati eviterebbe tali situazioni, bilanciando al meglio il carico di lavoro. Di contro, i tipi di dati e operazioni che si compiono su vertici e pixel sono molto differenti, di conseguenza, unificandoli si perderebbe in efficienza.

Insomma, le novità sono molte e quasi tutte strutturali (e ce ne sono altre che, per motivi di spazio, non abbiamo ancora trattato), fattore che almeno in parte giustifica la scelta di rendere disponibili le DirectX 10 solo su Windows Vista. Resta da chiedersi se il passaggio sarà indolore, sia per gli sviluppatori, sia per i giocatori.



FOXCONN C51XEM2AA

Produttore: Foxconn
Distributore: Foxconn
Internet: www.foxconn.com
Prezzo: € 349

Caratteristiche Tecniche
Socket: AM2
Chipset: nForce 590
PCI-E: 2x16x
Rete: 2 Gigabit Ethernet (Dual GigE)
SATA: 6 SATA 3 Gb/s
RAID: 0,1, 0+1, 5

DOPO aver introdotto le novità del nuovo socket AM2 per processori AMD, è venuto il momento di eseguire i test su strada.

Abbiamo preso in esame una motherboard di Foxconn sviluppata insieme a NVIDIA, che, di conseguenza, segue con precisione le specifiche imposte dalla casa californiana. Abbiamo quindi un piccolo dissipatore attivo (dotato di ventola, fortunatamente molto silenziosa) sul chipset e la disposizione delle componenti sulla scheda madre è quella di riferimento di NVIDIA, che tiene conto anche della possibilità di installare ben due GeForce 7950 GX2, assemblando quindi un Quad SLI (quattro GPU in parallelo!). Una soluzione teoricamente possibile, ma che NVIDIA si rifiuta di supportare in alcun modo al di fuori dei computer preassemblati appositamente per questo scopo. In sostanza, se volete costruire da soli un Quad SLI, dovrete impazzire flashando i BIOS (sempre che in Rete si trovino quelli adeguati) e facendo esperimenti, visto che non esiste un supporto ufficiale.

La novità di spicco è il nuovo Socket AM2, che consente di installare il velocissimo Athlon FX-62, una CPU Dual Core funzionante a ben 2,8 GHz. I nostri test, però, non hanno evidenziato dei netti vantaggi in termini di prestazioni rispetto all'FX-60 su Socket 939. La differenza di velocità nell'esecuzione di giochi e applicazioni è in ogni caso limitata a pochissimi punti percentuali. Le vere differenze consistono nella stabilità della piattaforma e nel suo ottimo potenziale di overclock. La granularità dei parametri è incredibile, tanto che è possibile intervenire su ognuno, voltaggi dei singoli moduli di memoria compresi. Tutti questi valori possono poi essere modificati senza accedere al BIOS, direttamente da Windows, e addirittura si potrà lasciare che il PC si overclocchi da solo. Praticamente, tramite una serie di test (che possono durare anche parecchie decine di ore), il sistema cerca di trovare i valori massimi a cui reggono CPU, GPU e bus vari, tentando di spingere al massimo ogni sottosistema, il tutto senza mai perdere di vista la stabilità della piattaforma. I più tecnici si divertiranno a ritoccare a mano ogni parametro, ma ci piace l'idea che anche l'utente inesperto (o che non ha voglia di impazzire con decine di test) possa, con un tasto, spremere il computer senza "sporcarsi le mani".

Il chip nForce 590, inoltre, supporta le nuove memorie Corsair con il chip SPD "esteso": praticamente, oltre ai valori delle latenze, l'SPD include anche altre informazioni sui voltaggi e su altri esoterici valori, semplificando ulteriormente il lavoro degli smanettoni che non dovranno più procedere per tentativi nel cercare di ottenere il massimo dai moduli di RAM.

Interessanti anche alcune caratteristiche come la tecnologia First Packet, che garantisce la priorità ai pacchetti di rete relativi ai dati di gioco. Ci chiediamo se effettivamente ci sia qualcuno che gioca con eMule aperto o un server FTP attivo, ma è in ogni caso interessante sapere che, volendo, ora è possibile effettuare download senza temere di vedere il ping schizzare a valori troppo elevati per giocare decentemente.

Per concludere, sicuramente non vi consigliamo di passare alla piattaforma AM2 se già siete dotati di un veloce sistema su Socket 939, ma se puntate a cambiare un computer ormai obsoleto, la nuova tecnologia pare interessante. Mettete in conto che non dovrete cambiare, oltre alla motherboard e alla CPU, anche le memorie, visto che sono supportate solo le DDR2. Il lato positivo è che queste ultime dovrebbero scendere di prezzo entro breve.

GIOCHI COMPUTER



Purtroppo, il dissipatore è dotato di ventolina. Speravamo in un modello passivo.

> "Sono supportate solo le RAM di tipo DDR2"

Un'ottima scheda per socket AM2: la granularità dei parametri del BIOS è notevole e sono supportate tutte le funzioni ufficiali del chipset nForce 590. Se solo il dissipatore del chipset fosse passivo...

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

ERRATA CORRIGE

Nel numero di giugno di GMC abbiamo erroneamente scritto che MSI produce solamente schede video con GPU NVIDIA. In realtà, MSI produce anche schede con GPU ATI. Ci scusiamo per l'imprecisione.

L'ENNESIMO ZEN

Non è il più sottile esponente della famiglia Zen, ma è certamente quello che vanta il miglior rapporto tra dimensioni e capienza. Lo Zen V Plus, pur essendo alto solo 6,7 cm e profondo 1,5 cm, nella sua versione più capiente offre 4 GB di memoria statica per immagazzinare file MP3 e WMA. Tutte le versioni, anche quelle più economiche da 1 e 2 GB, integrano un pannello OLED da 1,5 pollici, una radio FM, un registratore vocale e un joystick multidirezionale che facilita la navigazione tra brani e foto jpg. Contemporaneamente al nuovo lettore, Creative ha lanciato gli auricolari Zen Aurvana, che sfruttano la tecnologia controfase AuraSeal per eliminare i rumori esterni durante la riproduzione musicale.



MESSENGER SI RINNOVA

Microsoft ha pubblicato, sul sito **http://get.live.com/messenger/overview**, la versione definitiva di Messenger Live, il programma di instant messaging che accompagnerà ogni copia di Windows Vista e pensato per contrastare il dominio di Skype nel campo del VoiP. Messenger Live acquisisce automaticamente tutti i contatti di MSN Messenger, permette di effettuare videochiamate tramite webcam e di condividere una propria cartella con altri utenti online. Il programma si interfaccia in modo trasparente con Yahoo Messenger, può caricare le foto dell'utente su un sito MSN Spaces e, in futuro, potrà appoggiarsi ai gestori nazionali in modo da raggiungere i telefoni tradizionali.

GEFORCE 7950 GX2

Produttore: NVIDIA
Distributore: NVIDIA
Internet: www.nvidia.com
Prezzo: € 649

Caratteristiche Tecniche
Pixel Pipeline: 48 (2x24)
Vertex Pipeline: 16 (2x8)
Frequenza core: 500 MHz (due core)
Frequenza RAM: 1.2 GHz



La 7950 GX2 è una scheda un po' voluminosa, ma ottimamente realizzata.

NVIDIA fatica a contenere l'attacco di ATI. Sui modelli di fascia alta è indietro tecnologicamente, non supportando l'AntiAliasing e HDR contemporaneamente, anche se si difende meglio nei modelli meno costosi, indirizzati a un pubblico più ampio.

Per tentare di ottenere almeno una leadership tecnologica, NVIDIA ha deciso di lanciare la nuova GeForce 7950 GX2, un voluminoso sandwich contenente due GPU della serie 7900 in SLI, il tutto su una sola scheda con interfaccia PCI-E. Le frequenze di lavoro sono decisamente inferiori rispetto alle 7900 GTX (per ovvi problemi di temperatura), ma in ogni caso si parla sempre di 500/1.200 MHz rispettivamente per il core e per i 512 MB di RAM (256 MB per chip). Trattandosi di due chip in SLI, la scheda conterà su ben 48 Pixel Pipeline (24 su ciascuna GPU) e di 16 unità di Vertex Shading, coadiuvate da ben 48 ROP (contro i soli 16 di una X1900 XTX, per esempio).

C'è poco da dire: la scheda è particolarmente veloce. Se considerata come scheda singola, è la più veloce sul mercato e, come facilmente ipotizzabile, il prezzo non è basso, attestandosi attorno ai 650 euro. Ne vale la pena? Come giocattolo tecnologico, è interessante, ma se la consideriamo uno strumento videoludico, è necessario fare alcune considerazioni. Sicuramente si comporta meglio rispetto al precedente "top" di gamma NVIDIA, la 7900 GTX 512, che pur costando più di 500 euro si dimostra decisamente più lenta. Il prezzo è allineato a due 7900 GT in SLI, che costano poco più di 600 euro, e che offrono all'incirca le stesse prestazioni, occupando però i due slot PCI-E. Rispetto alla Radeon X1900 XTX, la GX2 è decisamente più veloce. Il punto di forza dell'ultima fatica di NVIDIA consisterebbe, teoricamente, nella possibilità di utilizzarne due contemporaneamente per realizzare un sistema Quad SLI con 1 GB di memoria video, in grado di gestire anche le incredibili risoluzioni (ben oltre le specifiche HDTV) dei monitor Dell più grandi. In realtà, NVIDIA permetterà il Quad SLI solo agli assemblatori come Dell, che lo venderà solamente già pronto.
Ci vorrà poco per scoprire come superare tale limite e, quindi, per costruirsi un mostro di questo tipo in casa, ma viene da chiedersi se vale la pena di spendere 1.300 euro per un sistema velocissimo, ma incapace di supportare AA e HDR contemporaneamente, cosa che invece le schede ATI gestiscono senza problemi.

"Se considerata come scheda singola, è la più veloce sul mercato"

GIOCHI COMPUTER

La 7950 GX2 è velocissima e ottimamente realizzata. Con un po' di fatica si potrebbe riuscire anche a usarne due in parallelo, nonostante il veto di NVIDIA. Purtroppo, AA e HDR non funzionano ancora insieme.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

Microsoft prevede di estendere la compatibilità di Messenger Live ai PDA, ma la versione attuale è sfruttabile esclusivamente da chi usa Windows XP.

ATHLON ECOLOGICI

AMD ha rinnovato la propria linea di processori AM2 introducendo gli Athlon 64 EE, sigla che significa "energy efficient". Pur basandosi sul noto processo produttivo a 90 nm, le nuove CPU della gamma compresa tra il 3800+ e il 4800+ consumano il 20% in meno di energia rispetto ai predecessori, vantando un valore TDP inferiore ai 65 Watt. I modelli compresi tra il 3000+ e il 3500+ dimostrano tutto il loro amore per l'ambiente consumando, invece, solo 35 Watt. Rimangono al di fuori della famiglia EE i modelli FX e il 5000+, che traggono giovamento dalle PSU più potenti. Ma gli ingegneri di AMD non sono impegnati solo sul fronte dei consumi: durante il Computex la casa texana ha annunciato le caratteristiche delle future CPU K8L, destinate a contrapporsi ai Core 2 di Intel nel 2007. Ad accompagnare la prossima generazione di Athlon sarà la tecnologia Torrenza, che punta a rafforzare le sinergie tra CPU e i coprocessori specializzati, offendo alle GPU e alle PPU un socket collegato tramite HyperTrasport al processore principale. La casa ha anche presentato il progetto 4x4 che, ereditando alcune caratteristiche dei server Opteron, vuole offrire agli appassionati di hardware la possibilità di creare dei PC muniti di 2 CPU dual core e 4 GPU.

CROSSFIRE PER I CORE 2

I primi benchmark del processore Core 2 E6700, un dual core a 2,67 GHz con bus a 1066 MHz e cache da 4 MB, hanno elevato ulteriormente le aspettative dei giocatori nel confronti della nuova famiglia di CPU Intel. I nuovi arrivati sono in grado di sconfiggere gli Athlon FX-62, pur operando a frequenze inferiori.

SAPPHIRE RADEON X1800 GTO2

- **Produttore:** Sapphire
- **Distributore:** Sapphire
- **Internet:** www.sapphiretech.com
- **Prezzo:** € 229

Caratteristiche Tecniche
Pixel Pipeline: 12
Vertex Pipeline: 8
Frequenza core: 500 MHz
Frequenza RAM: 1 GHz



Il dissipatore, molto voluminoso, assicura un ottimo afflusso d'aria alla GPU e alle RAM anche quando sono spinte oltre i limiti.

LA serie X1800 di ATI non è stata particolarmente fortunata. Sebbene offrisse buone prestazioni, è stata subito sostituita dalle nuove X1900, che hanno velocemente relegato il predecessore nei magazzini.

Pur di non gettare alle ortiche i chip rimasti, molti produttori continuano a proporre schede video relativamente economiche basate su questi processori grafici, in certi casi sfruttando i migliori esemplari per serie particolari. È il caso della X1800 GTO2, prodotta al momento solo da Sapphire e molto simile alla GTO testata lo scorso mese.

La differenza principale consiste nel quantitativo di memoria, che da 256 MB passa a ben 512, mentre per il resto non si notano diversità significative: le Pixel Pipeline sono 12 e le unità di Vertex Shading 8. Si tratta, però, di un prodotto dedicato agli smanettoni e il dissipatore sovradimensionato (lo stesso delle X1800 XT) lo dimostra ampiamente. La scheda, infatti, è facilmente overcloccabile (anche se ovviamente ogni esemplare è un discorso a sé stante) e non dovrebbe essere complicato spremerla molto vicino alle frequenze di una X1800 XT e oltre.

"La memoria passa da 256 MB a ben 512 MB"

Ciò che più interesserà, però, è l'opportunità di sbloccare le quattro pipeline "addormentate" tramite il flash di un BIOS adeguato, e trasformare la X1800 GTO2 a tutti gli effetti in una X1800 XT. Ovviamente, la riuscita dell'operazione non è garantita e non è troppo remota la possibilità di danneggiare l'hardware, ma considerando che la serie GTO2 è un'edizione limitata con chip selezionati, supponiamo che la percentuale di successo dell'operazione sia piuttosto elevata.

La scheda è venduta a un prezzo di circa 230 euro, leggermente più alto della X1800 GTO e giustificato sia dal dissipatore di maggiori dimensioni, sia dal maggior potenziale di overclock del chip. È un'ottima proposta di fascia media, insomma, soprattutto per chi vuole tirare le frequenze, eseguendo flash di nuovi BIOS e divertendosi a cercare di sfruttarne pienamente il potenziale. Chi, di contro, preferisce non andare a toccare questi parametri, non noterà grosse differenze con la X1800 GTO e, forse, preferirà puntare su quest'ultima per risparmiare qualche euro.



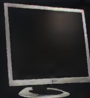
La Radeon X1800 GTO 2 di Sapphire è una scheda di fascia media adatta agli "smanettoni" dal portafoglio ristretto, che si divertiranno a spingerla oltre le specifiche.

8

A rafforzare il debutto della nuova architettura, previsto per il 23 luglio, è il contemporaneo ingresso sul mercato del chipset RD600 di ATI, la versione per socket 775 del Radeon Xpress 3200. Oltre a utilizzare il nuovo Southbridge SB600, sviluppato per risolvere i problemi di prestazioni con le periferiche USB del precedente SB480, l'RD600 faciliterà le operazioni di overclocking, dando modo di portare a 1500 MHz il front side bus e di elevare del 25% le frequenze del bus PCI-Express. I Core 2, così come gli attuali Pentium4, potranno comunque sfruttare la tecnologia Crossfire anche utilizzando le motherboard con chipset 975X munite di doppio slot PEG, inviando 8 linee PCI-E a ogni VGA.

SOLO DUE MILLISECONDI

Il monitor LG L1970HR segna un nuovo record nella velocità di risposta dei cristalli, vantando una latenza di soli 2 ms. L'azienda coreana produttrice del pannello non specifica se tale valore si riferisca al passaggio dal colore bianco a quello nero, ma non perde occasione per sottolineare l'altro aspetto innovativo dello schermo: un rapporto di contrasto pari a 2000:1. Il rapido LG include un doppio ingresso VGA e DVI-D, può essere ruotato verticalmente, ha un angolo di visione sia orizzontale, sia verticale di 160 gradi e un prezzo di 400 euro.



Ad accompagnarne l'ingresso sul mercato è il più economico L1710HQ, dal design molto simile, ma con una diagonale di 17 pollici e un tempo di risposta di 4 ms.

24 MODERNI POLLICI

Dell ha portato al di fuori dei confini giapponesi il monitor 2407WFP, un widescreen da

COOLERMASTER MYSTIQUE

- **Produttore:** Coolermaster
- **Distributore:** Coolermaster
- **Internet:** www.coolermaster.com
- **Prezzo:** € 169

TANTI anni fa, quando ancora gli acceleratori 3D dovevano nascere, Matrox fece furore con una scheda video chiamata Mystique, leggermente più lenta della velocissima Millenium, ma eccellente come rapporto prezzo/prestazioni, tanto da divenire il sogno dei giocatori.

Purtroppo, Matrox ora non è più competitiva nel mercato delle schede video dedicate alle applicazioni ludiche, ma il nome Mystique è stato usato per "battezzare" l'ultimo case di Coolermaster, che a nostro avviso ha tutti i numeri per farsi apprezzare dagli appassionati di hardware. Si tratta di un middletower scuro, con un frontale sinuoso e piuttosto elegante, dotato di sportello apribile lateralmente che nasconde l'accesso ai lettori ottici. A GMC siamo abbastanza scettici nei confronti di questi accessori, che tendono a rompersi facilmente e a intralciare l'accesso ai dischi, ma dobbiamo ammettere che nel caso del Mystique è stato realizzato in alluminio e non in plastica, e appare molto resistente. Al posto della solita clip in materiali economici che lo tiene appoggiato al case, sono state usate piccole calamite, che garantiscono la semplicità nell'apertura e nella chiusura, oltre all'impossibilità di rompere il meccanismo di ancoraggio. Purtroppo, se lo tenete sul lato sinistro della scrivania, risulterà parecchio scomodo da aprire, mentre sulla destra non presenta alcun problema.

> "Non lo consigliamo per le configurazioni spinte"



L'interno è piuttosto spazioso e ben aerato, e per costruzione ricorda i più pregiati (e costosi) Stacker: gli alloggi per floppy e lettori ottici sono a incastro, rendendo inutile l'utilizzo di scomode viti, mentre sotto di essi si trova un cestello dove alloggiare i dischi fissi, che verranno costantemente rinfrescati dall'aria proveniente dalla ventola da 8 cm disposta sul frontale. Lateralmente, all'altezza della CPU, si trova un condotto in plastica che termina con una grata, destinato a migliorare l'efficienza del dissipatore del processore convogliando l'aria calda direttamente all'esterno. Sul retro, invece, è stata inserita una ventola da 12 cm a basso regime di rotazione, molto silenziosa.

Il Mystique ci è piaciuto parecchio: è elegante, abbastanza compatto da non stonare con l'arredamento e, soprattutto, è molto efficiente nella dispersione del calore. Non lo consigliamo per le configurazioni spinte solamente per una questione di dimensioni, ma per un normale PC dotato di un paio di dischi fissi e una scheda video singola (non SLI né CrossFire, quindi), è ottimo.



Il Mystique è sobrio e veramente efficiente, nonostante le dimensioni ridotte.

GIOCHI COMPUTER

Il Mystique di Coolermaster è un ottimo case, realizzato con materiali resistenti e finiture intelligenti. È consigliato per qualsiasi utilizzo, con l'esclusione delle configurazioni multi GPU.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere



24 pollici con contrasto 1000:1, luminosità pari a 450 cd/m², tempo di risposta da grigio a grigio di 6 ms e risoluzione nativa WXGA (1920x1200). Oltre a includere degli ingressi analogici component, S-Video e composito, adatti a visualizzare le immagini HD e SD prodotte dall'Xbox 360 e dalle console meno recenti, il 2407WFP è uno dei primi schermi a essere "pronto per Windows Vista" grazie a un ingresso DVI-D compatibile con il sistema antipirateria HDCP. Tramite questo, il Dell potrà riprodurre senza problemi i titoli HD-DVD e Blu-ray.

Chi trova l'ammontare di 1.162 euro eccessivo per uno schermo di queste dimensioni, è bene che attenda il mese di ottobre, che vedrà il lancio del 2707WPS, un 27 pollici prodotto da Dell, ma probabilmente commercializzato con il logo AlienWare. Basato sul pannello Samsung LTM270M1, il 2707WFP potrà raggiungere la stessa risoluzione del 2407WFP, quindi il prezzo dei due prodotti non dovrebbe discostarsi eccessivamente.

LA FISICA SECONDO MICROSOFT

Microsoft ha confermato di voler sviluppare un'interfaccia di programmazione dedicata esclusivamente alla fisica. Chiamata Direct Physics, la nuova API seguirà le orme di Havok FX, sfruttando le GPU e i processori multicore per accelerare i calcoli relativi alle collisioni tra gli oggetti. Il nuovo componente difficilmente riuscirà a trovare posto nelle DirectX 10 attese per febbraio, ormai giunte a un'avanzata fase

ZBOARD MERC GAMING KEYBOARD

- **Produttore:** Zboard
- **Distributore:** Zboard
- **Internet:** www.zboard.com
- **Prezzo:** € 39,99

SEMBRA che la moda delle periferiche per giocatori professionisti non accenni a diminuire.

Ci sono mouse ultraprecisi e leggerissimi, così come tappetini che garantiscono la massima sensibilità al laser e un basso attrito. E non mancano le tastiere, come la G15 di Logitech, o le proposte di Saitek e Zboard. Prendiamo in analisi proprio la Zboard Merc Gaming Keyboard, caratterizzata da una lunghezza molto superiore alla media, che le consente di includere un maggior numero di tasti. Questi ultimi sono situati sul lato sinistro, leggermente inclinati per risultare più comodi, e sono dedicati al gioco.

Quattro grossi pulsanti si occupano del movimento del personaggio (li userete al posto del classico WASD), mentre di fianco troverete numerosi altri tasti che svolgeranno le funzioni di salto, azione, ricarica proiettili e così via, ovviamente seguendo la convenzione ufficiale secondo cui la barra equivale al salto, la "F" al comando Usa, la "R" per ricaricare e così via. Non mancano, infine, una serie di tasti aggiuntivi dedicati alle solite funzioni multimediali.

Dopo averla provata, potrete vivere senza?



La periferica sembra una tastiera normalissima, con l'aggiunta del pannello sulla sinistra.

> "Dopo averla provata, potrete vivere senza? Assolutamente sì!"

Assolutamente sì! Chiariamoci, non è certo fatta male o malfunzionante, semplicemente non ne vediamo la necessità. L'abbiamo provata con vari sparatutto, ma in ogni caso, non ci sembra un gran passo avanti rispetto alla solita, normalissima, tastiera. Forse, chi è dotato di dita particolarmente grosse troverà comode le generose dimensioni delle frecce direzionali, ma nella stragrande maggioranza dei casi la disposizione non è più felice di quella tipica di ogni tastiera, considerato anche che i tasti corrispettivi a "F" e "R" sono, in ogni caso, molto vicini. L'unico vero vantaggio è nella selezione delle armi, dato che i tasti numerici sono ravvicinati e disposti su due file, non obbligando a funambolismi per raggiungere "le cifre" dal 6 allo 0. Non ci sembra uno strumento né indispensabile, né particolarmente utile, alla fine dei conti: se volete una tastiera da giocatori, la G15 rimane ancora il punto di riferimento. Di contro, Zboard produce anche un interessante oggettino, il Fang, che altro non è che una riproduzione della parte sinistra della tastiera Merc e che si collega via USB al computer. Valgono le stesse considerazioni fatte per la tastiera, ma può essere anche usato con la mano destra, peculiarità che renderà felici i giocatori mancini, finora poco considerati dai produttori di periferiche.



La Zboard Merc Gaming Keyboard non riesce a sostituire una normalissima tastiera, che a nostro avviso, accostata a un buon mouse, rimane il miglior sistema di controllo per gli FPS.

5

di sviluppo, ma entrerà a far parte dei futuri aggiornamenti di Windows Vista. AGEIA, nonostante Microsoft sembri puntare l'attenzione specificatamente verso le schede video, ha risposto alla notizia sostenendo che una tale API potrebbe risultare perfettamente compatibile con la PPU PhysX, una volta sviluppati i giusti driver.

SEMPRE PIÙ WATT

Si chiama Galaxy il primo alimentatore di Enermax capace di erogare 1.000 Watt. Pensato per accontentare le esigenze energetiche dei server e dei PC desktop più potenti, il Galaxy è munito di 5 linee separate da 12 Volt, che gli permettono di sostenere l'attività di due CPU dual core e di 12 hard disk contemporaneamente. Quella che porta al raggiungimento di wattaggi così elevati non è, però, l'unica strada percorsa dai costruttori di alimentatori (in gergo PSU): Tagan, per esempio, ha presentato un'unità di alimentazione da 300 Watt installabile in uno degli slot da 5 pollici del case, specificatamente dedicata alle VGA e munita di quadruplo connettore di alimentazione PCI-Express.



SAMSUNG SGH - D800



- Produttore: Samsung
- Internet: www.samsung-italia.com
- Prezzo: € 299

UNA squadra che vince non si cambia. Funziona nel calcio, un po' meno con i telefoni. Reduce da un buon successo di "botteghino" con il suo smagliante D600, Samsung ci riprova con un nuovo slide-up molto simile al fortunato predecessore.

Più leggero e sottile del D600, il D800 sembra però ereditare una discreta robustezza il che, per chi intende impiegare il proprio terminale anche come console portatile, non guasta. A un primo contatto, però, il D800 sembra anche più scivoloso.
È difficile dire se tale difetto derivi dalla scelta dei materiali o dalle dimensioni più contenute, ma resta il fatto che questo aspetto incide negativamente sulla "giocabilità" del cellulare. Dotato di un ottimo display TFT da ben due pollici a matrice attiva, con una risoluzione grafica di 240x320 pixel e cromatica di 262.000 colori, il D800 mostra però parecchi difetti, il più evidente e odioso dei quali è rappresentato dalla tastiera.

I tasti del D800, infatti, a differenza di quelli del D600 non sono separati né caratterizzati da un contorno visibile o percepibile al tatto.
La conseguenza è che molto spesso, premendo un tasto, si rischia di pigiare inconsapevolmente anche uno di quelli adiacenti, con gli effetti che (specie in un gioco d'azione) si possono ben immaginare.

Altro punto negativo è la mancanza d'espansibilità della memoria del terminale. Il problema viene parzialmente mitigato dalle dimensioni: ben 80 MB che però devono contenere, oltre all'eventuale ludoteca, tutti gli altri dati quali i contatti in rubrica, le foto, i filmati, i file musicali, gli sfondi, eccetera. Per farla breve, il D800 è la brutta copia (fatta eccezione, forse, per le dimensioni e la leggerezza) del D600. La cosa divertente è che costa anche di più, il che elimina ogni imbarazzo di scelta nel caso si desideri acquistare un cellulare Samsung.

Derivato dal D600, il D800 ne eredita pochi pregi, acquisendo molti difetti che il predecessore non possedeva. 4 1/2

- Ottimo display
- Più leggero dei predecessore
- Tastiera molto imprecisa
- Memoria non espandibile

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

FREESTYLE MOTO-X II



In un panorama videoludico caratterizzato dalla grafica 3D, sorprende constatare come piccole perle nascano dall'interpretazione di un'azione squisitamente bidimensionale. È il caso di *Freestyle Moto-X II*, avvincente "simulatore" di motocross acrobatico in formato Java. Caratterizzato da una struttura a livelli, *Freestyle Moto-X II* mette il giocatore ai comandi di una moto da cross, in una serie di percorsi urbani ambientati nelle periferie di New York, Seattle, Phoenix e Denver. Ogni città propone una serie di sfide miste: gare di velocità, prove a tempo ed esibizioni acrobatiche. Ingegnosa la dinamica delle moto che, consentendo al giocatore di spostare la posizione del pilota rispetto alla sella, permette di controllarne il baricentro provocando una varietà di manovre insospettabili in un gioco per cellulare.

- Produttore: I - Play
- Prezzo: € 5
- Piattaforme: Motorola V500, V525, V550; Nokia Serie 60 e Serie 40; Sharp GX10, GX20, GX30; Siemens M65, S65, SL65, C65, CX65, SX1; Sony Ericsson F500i, K500i, K700i, Z1010; Samsung Serie E
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.i-play.com

Un motore grafico e un sistema di controllo di tutto rispetto fanno di *FM X II* il miglior gioco di motocross su cellulare. 8

Provato

CIVILIZATION



Vera pietra miliare nella storia dei videogiochi, *Civilization* di Sid Meier ha ispirato un'intera generazione di titoli per PC, generazione che continua ancora oggi con il quarto capitolo della saga. Raffinato e ossessionante, appassionante e complesso, *Civilization* incarna l'anima stessa del classico gioco strategico e manageriale per PC. Pensare di riuscire a farlo stare nel palmo di una mano rasenta forse la follia pura, eppure gli sviluppatori di Gryphondale Studios ci sono riusciti. Il gioco, in effetti, è stato convertito integralmente, senza tagli né riduzioni: tutte le civiltà della serie originale, le "meraviglie del mondo", i governi, la diplomazia, la filosofia e le religioni, le scoperte tecnologiche e le discipline scientifiche che hanno fatto di *Civilization* una sorta di leggenda videoludica sono state inserite in una minuscola MMC Card. Varrebbe la pena di acquistare un N-Gage solo per giocare a Civilization.

- Produttore: Atari
- Prezzo: € 49
- Piattaforme: Nokia N-Gage; Nokia N-Gage QD
- Versione provata: Nokia N-Gage QD
- Internet: www.n-gage.com

Un classico della strategia, in formato tascabile senza rinunciare a nulla della versione originale. 9

Bizzarrie estive

UN'ESTATE AL FRESCO...
...al fresco delle palme del prestigioso campo di Pebble Beach Golf Links, nello splendido clima della California settentrionale. È l'estate promessa dagli sviluppatori EA Sports a tutti i possessori di telefoni cellulari java-compatibili di più recente uscita. La casa canadese, infatti, ha deciso di aprire una propria divisione interna dedicata al settore "mobile", producendo in prima persona le conversioni in formato java dei propri titoli di punta. Oltre a *Mondiali FIFA 2006*, di cui abbiamo scritto sul numero scorso, EA Sports Mobile ha realizzato il simulatore di golf *Tiger Woods PGA Tour 06*, con la minuziosa ricostruzione delle 17 miglia che compongono uno dei 18-buche più famosi del mondo. Il gioco offre una nutrita serie d'interessanti novità, come la mini-mappa posta nella videata principale, nell'angolo superiore destro dello schermo e la continua assistenza del caddy che, oltre a consigliare la mazza più adatta alla circostanza, fornisce una serie di preziosi suggerimenti su come impostare il colpo e la buca.

GELATI UNIVERSITARI
L'Università Bocconi ha deciso di sviluppare un gioco di simulazione nel mondo dei chioschi di gelato, per far sperimentare, a chi si affaccia per la prima volta al mondo dell'economia, le soddisfazioni e i problemi di un piccolo imprenditore nella gestione quotidiana del suo business. È nato così *ICE – Ice Cream Empire*, primo gioco "educational" per cellulare totalmente sviluppato in Italia. Particolare interessante: oltre a essere piacevole, dettagliato e curato (bella la ricostruzione di alcune "location" milanesi, come l'Università Bocconi, piazza Duomo, galleria Vittorio Emanuele, Brera, via Montenapoleone, Navigli e Castello Sforzesco), è disponibile per tutti i terminali più diffusi e può essere scaricato gratuitamente (se si escludono i costi di download) registrandosi al sito dell'università all'indirizzo: **www.unibocconi.it/ice** e attendendo un SMS di autoistallazione.



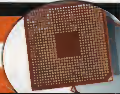
Il nuovo socket AM2 provoca una mezza rivoluzione nei nostri sistemi più economici, sancendo l'inizio dell'era DDR2. Resiste l'FX-60, ormai assediato dal suo successore e dall'ancor più potente Core 2 di Intel, che potrebbe sovvertire il regno di AMD a partire dal prossimo mese.

Il Sistema GIUSTO

HDCP PER TUTTI

Il Computex di Taipei, la fiera più grande del mondo dedicata all'hardware per PC, ha in parte risposto alle critiche riguardanti il mancato supporto della protezione HDCP da parte delle più recenti schede video. Negli stand dei maggiori produttori, infatti, erano presenti molte GeForce 7600 e Radeon X1600, capaci di riprodurre i futuri film in alta definizione protetti da sistemi anticopia. L'adozione dell'HDCP da parte dei modelli di fascia media è un segnale positivo, ma è bene che MSI, Sapphire, Asus e le altre aziende non si fermino qui. Sarebbe paradossale se, in futuro, ai proprietari delle più potenti schede video da gioco fosse preclusa la possibilità di godere dei film su Blu-ray e su HD-DVD. I tanti monitor widescreen capaci di superare la risoluzione di 1080p meritano di essere usati non solo con *Crysis*, ma anche con le più definite produzioni hollywoodiane. È bene che porte HDMI e protocollo HDCP siano presenti ovunque, quindi.

▼ PROCESSORE



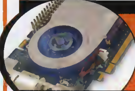
SISTEMA IDEALE: Athlon FX-60 € 1.200
Socket 939 – 2,6 GHz – dual core – 1 MB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

SISTEMA MEDIO: Athlon 64 3800+ € 330
Socket AM2 – 2,4 GHz – single core – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

SISTEMA BASE: Athlon 64 3200+ € 170
Socket AM2 – 2 GHz – single core – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

L'FX-60 continua a regnare mentre aspettiamo una scheda madre AM2 con supporto CrossFire. Entrambi i sistemi più economici adottano l'archiettura Orleans, ma solo quello medio guadagna 200 MHz rispetto al mese scorso. Il passaggio alle architetture dual core avverrà probabilmente il mese prossimo, dato che AMD taglierà i prezzi della famiglia X2.

▼ SCHEDA VIDEO



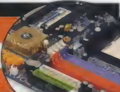
SISTEMA IDEALE: Radeon X1900 XTX + Radeon X1900 Crossfire € 1.200
PCI-Express – 512 MB GDDR3 1,4 GHz – 256 bit – 48 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI

SISTEMA MEDIO: Radeon X1800 GTO € 210
PCI-Express – 256 MB – GDDR3 1GHz – 256 bit – 560 MHz Core – 12 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0

SISTEMA BASE: Radeon X800 GTO € 160
PCI-Express – 256 MB GDDR3 980 MHZ – 256 Bit – 400 MHz Core – 256 bit – 12 Pixel Shader 2.0b – 6 Vertex Shader 2.0

I due Radeon X1900 in modalità Crossfire consentono al Sistema ideale di accedere alle più avanzate modalità di rendering e di sfruttare le risoluzioni dei monitor LCD di grandi dimensioni. L'unica configurazione ancora legata agli Shader di seconda generazione è quella più economica, che riesce comunque a eseguire senza incertezze tutti i titoli piu recenti.

▼ SCHEOA MADRE



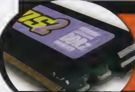
SISTEMA IDEALE: Abit AT8 32X € 195
Radeon Xpress 3200 Crossfire – Socket 939 – 4 DDR 400 – 2 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 6 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit

SISTEMA MEDIO: Abit KN9 SLI € 180
nForce 570 SLI – Socket AM2 – 4 DDR2 – 2 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 1 PATA – 1 Gigabit

SISTEMA BASE: Asus M2N-E € 100
nForce 570 Ultra – Socket AM2 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 2x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gigabit

Il Sistema ideale sfrutta 32 canali PCI-E per erogare la massima quantità di dati alle schede Crossfire. I sistemi più economici sfruttano i più recenti chipset NVIDIA e, di conseguenza, le veloci memorie DDR2. Tutte le schede supportano l'interfaccia SATA di seconda generazione e sono munite di codec audio 7.1 HD.

▼ MEMORIA RAM



SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair TwinX 4400 € 520
4 DIMM da 512 MB – Latenze 2,5-4-4-8 a 550 MHz – 2,75 V – Dissipatore metallico

SISTEMA MEDIO: 1 GB Corsair CM2X-S400C4 € 120
2 DIMM da 512 MB – Latenze 4-4-4-12 a 675 MHz – 1,9 V – Dissipatore metallico

SISTEMA BASE: 1 GB OCZ Value PC5400 € 95
2 DIMM da 512 MB – Latenze 5-5-5-15 a 667 MHz – 1,8 V

Il Sistema ideale trae vantaggio dalle basse latenze delle memorie DDR1, mentre le configurazioni più economiche puntano sull'alto numero di MHz delle DIMM da 240 contatti. I moduli PC S400 a 667 MHz si abbinano perfettamente ai controller dei nuovi Athlon 64 AM2 e, nel caso delle Corsair, offrono una lieve opportunità di overclock.

▼ CASSE

■ SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339
5.1 - Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale - 505 Watt RMS - Presa cuffie - Telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110
Kit analogico 7.1 - 80 Watt RMS totali - Uscita cuffie - Line In ausiliario - Telecomando a filo

■ SISTEMA BASE: Creative Inspire T6060 € 75
Kit analogico 5.1 - 72 Watt RMS totali - Uscita cuffie - Telecomando a filo - Upmix CMSS

I kit 7.1 e 5.1 analogici di Creative assicurano la giusta immersione sonora ai sistemi economici. I 500 Watt di potenza delle Z-5500 di Logitech puntano, invece, a soddisfare anche chi usa il PC per riprodurre la colonna sonora dei più spettacolari DVD.

▼ MONITOR

■ SISTEMA IDEALE: NEC 20WGX2 € 610
20 pollici - Formato 16:10 - Risoluzione massima 1680x1050 - DVI e VGA - 6 ms

■ SISTEMA MEDIO: Samsung SyncMaster 930BF € 370
19 pollici - Formato 4:3 - Risoluzione massima 1280x1024 - DVI e VGA - 4 ms

■ SISTEMA BASE: Acer AL1751BS € 275
17 Pollici - Formato 4:3 - Risoluzione 1280x1024 - DVI e VGA - 6 ms

Il NEC scelto per il Sistema ideale unisce un eccellente tempo di risposta dei cristalli a un'ottima fedeltà dei colori e a un ampio angolo di visuale. I modelli abbinati alle configurazioni più economiche hanno dimensioni inferiori e sono privi del formato panoramico, ma riproducono altrettanto velocemente le immagini dei più frenetici sparatutto.

▼ SCHEDA AUDIO

■ SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 349,99
24/96 KHz in 7.1 - 24/192 KHz in stereo - Rack Esterno - 64 MB RAM - EAX 5 - telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS € 249,99
24/96 KHz in 7.1 - 24/192 KHz in stereo - Rack Interno - 64 MB RAM - EAX 5 - telecomando

■ SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 - EAX 2

Una spesa che può sembrare folle, quella del Sistema medio, ma i 64 MB di RAM della X-Fi "griffata" dal campione di *Painkiller* Fatal1ty aiuteranno a velocizzare l'esecuzione dei giochi e le EAX 5 consentiranno di immergersi a pieno nei mondi virtuali più ricchi di effetti sonori.

▼ MASTERIZZATORE DVD

■ SISTEMA IDEALE: Lettore DVD ROM Pioneer 16X € 25 e e Mast. Plextor PX-760A € 110
Parallel ATA - Dual Layer - 2 MB Buffer - DVD+R 18x - DVD+R DL 10x

■ SISTEMA MEDIO: Plextor PX-755SA € 95
Serial ATA - Dual Layer - 2 MB Buffer - DVD+R 16 x - DVD+R DL 10x

■ SISTEMA BASE: NEC ND-4570 € 49
Parallel ATA - Dual Layer - 2 MB Buffer - DVD+R 16x - DVD+R DL 8x - DVD RAM

I tre sistemi sfruttano dei masterizzatori in grado di salvare 8 GB di dati sui DVD vergini doppio strato. Il Plextor scelto per il Sistema ideale è l'unico DVDRW in commercio capace di raggiungere la velocità di scrittura 18x. L'unità del Sistema medio è munita di interfaccia SATA, mentre il NEC della configurazione più economica può scrivere sui DVD-RAM.

▼ DISCO FISSO

■ SISTEMA IDEALE: Western Digital Raptor 150 GB € 380
150 GB - Serial ATA 150 - 10.000 RPM - 16 MB Buffer - Tempo di accesso 5 ms

■ SISTEMA MEDIO: Maxtor Maxline III 300 GB € 130
300 GB - Serial ATA 300 - 7.200 RPM - 16 MB Buffer - Tempo di accesso 9 ms

■ SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 250 GB € 95
250 GB - Serial ATA 300 - 7.200 RPM - 16 MB Buffer - Tempo di accesso 9 ms

Il Sistema ideale sfrutta le 10.000 rotazioni al minuto del più recente Raptor, per garantire uno straordinario tempo di accesso ai dati. Le configurazioni più economiche offrono molti GB di spazio all'installazione dei giochi e adottano l'interfaccia SATA di seconda generazione, comprensiva di NCQ. Tutti i modelli sono muniti di 16 MB di memoria buffer.

Risultato

ATTENZIONE! Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 4.928,99	€ 1.794,99	€ 1.019
(limite 5.500)	(limite 2.200)	(limite 1.200)

PICCOLO È BELLO

Nati per occupare poco spazio negli scaffali dei centri di calcolo, i Barebone si sono trasformati negli anni in PC potenti e versatili. Ecco tre modelli dalle differenti caratteristiche.

Shuttle XPC SN26P
€ 630

L'unico Barebone in grado di accogliere due GeForce in modalità SLI sfrutta il chipset nForce 4 ed è compatibile con tutti i processori basati su socket 939. Per chi non ama scendere a compromessi durante i LanParty.



Shuttle ST20G5
€ 420

Chipset Radeon X200 con audio HD, uno slot PCI-E 16x e lo spazio per 3 hard disk. La VGA integrata può essere utilizzata per sfruttare la tecnologia SurroundView, e quindi controllare 3 monitor in contemporanea.



AOpen XCCube MZ915
€ 290

In meno di 5 cm di altezza contiene una motherboard compatibile con tutti i Pentium4, i Pentium D e le VGA PCI-E 16x a basso profilo. Il punto di partenza ideale per assemblare un veloce HTPC.



schermo BLU

Premi INVIO per continuare



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@futureitaly.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano.**

CALURA E OVERCLOCK

Godendo del clima temperato californiano, i programmatori di NVIDIA hanno pubblicato un set di driver beta che sembra invogliare all'overclock delle GeForce. Sotto il torrido sole di Milano, invece, ci si ritrova a incrociare le lame con dissipatori di calore poco inclini a fare il proprio dovere e file erroneamente cestinati. All'orizzonte, però, ci sono le promesse dell'interfaccia Live Anywhere, pensate per far dialogare gli utenti PC e i possessori di Xbox 360.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

CHIPSET INASPETTATO

Aprendo il PC ho scoperto che il mio Pentium4 a 3,6 GHz non utilizza i più recenti chipset Intel con PCI-Express, ma una motherboard Epox 5PDAJ munita di socket 775, ancora legata all'AGP e al chipset 865. Non volendo sostituire la CPU, che ancora oggi si difende benissimo nei benchmark, desidererei sostituire la mia GeForce 6800 con una scheda video più recente, magari basata sull'ultima architettura ATI. Passare a una X1600 sarebbe probabilmente un passo indietro, ATI non ha intenzione di produrre delle X1800 o delle X1900 per AGP?
Nel caso le producesse, risulterebbero molto più lente delle versioni PCI-E?

Xarve



Gli ultimi shader di ATI sembrano attrarre particolarmente i proprietari di CPU veloci che vogliono prolungare la vita dei loro sistemi basati su chipset 865, 875, K8T800 e nForce 3. Per ora, è improbabile che le GPU R580, destinate alla fascia alta del mercato, vengano commercializzate su schede munite di chip Rialto (che garantisce la compatibilità con l'AGP). La situazione potrebbe cambiare con l'esordio dell'architettura R600, che dovrebbe spingere alcuni partner dell'azienda canadese a creare delle X1800 AGP a basso prezzo. Se non vuoi attendere l'evolversi della situazione, e puoi fare a meno dell'HDR contemporaneo al filtro AntiAliasing, le 7800 GS di NVIDIA oggi disponibili daranno una discreta spinta alle capacità 3D del tuo PC.
I chip di conversione da PCI-E ad AGP non sembrano alterare le velocità della GPU, ma non bisogna dimenticare che il vecchio bus offre una banda dati in upload molto limitata, che renderà impossibile utilizzare le schede AGP come acceleratori fisici del motore Havok FX.



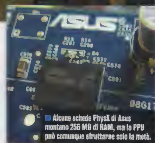
La Epox 5PDAJ è una delle poche motherboard ad abbinare il socket 775 al chipset 865, ed è quindi priva di slot PCI-Express.



CellFactor non è particolarmente divertente, ma riesce parzialmente a sottolineare le qualità delle schede PhysX.

FISICA PROBLEMATICA

Ho acquistato la PhysX P1 di Asus, con la speranza di dare un po' di vitalità al mio vecchio Pentium4 a 2,6 GHz. Posso capire che *Ghost Recon Advanced Warfighter* non tragga grande vantaggio dalla presenza della scheda, essendo stato aggiunto solo in un secondo tempo il supporto per l'hardware, ma proprio non mi spiego il cattivo funzionamento del demo di *CellFactor*. Ogni volta che lo avvio, mi trovo davanti a uno schermo multicolore pieno di poligoni casuali, che nascondono l'arena di combattimento. Ho aggiornato i driver della scheda e scaricato la nuova beta del gioco, senza ottenere risultati. In Rete, degli utenti mi hanno consigliato di togliere le altre schede PCI dal sistema, in modo da offrire più banda dati possibile alla PhysX, ma così facendo mi ritroverei



Alcune schede PhysX di Asus montano 256 MB di RAM, ma la PPU può comunque sfruttarne solo la metà.

La strategia Live di Microsoft

Nel numero di maggio di GMC, in queste stesse pagine, avevamo auspicato la creazione di un servizio online, dedicato ai titoli multiplayer per PC, che facilitasse l'incontro tra i giocatori e l'ingresso nei server di gioco. Evidentemente, in Microsoft il problema era stato affrontato da tempo, tanto che la casa di Redmond ha annunciato, durante l'ultimo E3, l'interfaccia Live Anywhere, destinata in futuro a far dialogare gli utenti PC e i possessori di Xbox 360. Live Anywhere genererà un profilo riportante la nostra abilità in determinati titoli e ci permetterà di sfidare gli avversari tramite pochi colpi di mouse, rendendo lo scambio di indirizzi ip e di password solo un ricordo del passato. Rispetto a programmi quali XFire e GameSpy, l'interfaccia di Microsoft avrà un vantaggio sostanziale: sarà integrata in tutte le copie di Windows Vista e potrà, di conseguenza, ottenere grande supporto da parte degli sviluppatori. Oltre a facilitare la creazione di partite in Rete, con Live Anywhere sarà consentito accedere a contenuti esclusivi sotto forma di trailer e demo, e acquistare in forma elettronica anche titoli completi.


Shadowrun sarà tra i primi titoli a permettere la creazione di server "ibridi", frequentati da utenti PC e possessori di Xbox 360.

a dover sacrificare la Audigy 2. Ho provato anche a variare il livello di dettaglio del gioco, ma tutto quello che ottengo è un peggioramento del framerate. Pensi sia un problema hardware?

Zilla

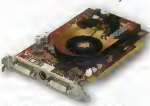
Evidentemente, nonostante la lunga gestazione, il lancio delle prime schede dedicate all'accelerazione fisica ha colto impreparati tutti gli sviluppatori, che sembrano riuscire a sfruttare solo marginalmente i 125 milioni di transistor del chip PhysX. L'installazione dei driver 2.4.3 e della patch 1.10 di *GRAW* ti avrà però permesso di apprezzare un miglioramento del framerate durante le missioni dell'inarrestabile team Ghost. Il problema riscontrato con *CellFactor*, invece, è causato dal semplice utilizzo di driver Catalyst antecedenti alla versione 6.4, in abbinamento a una scheda X800. Aggiornando i software di gestione della VGA, le strutture del demo verranno visualizzate correttamente. La disinstallazione delle altre periferiche PCI non dovrebbe, in teoria, offrire molti vantaggi alla scheda P1 di Asus, che alloca le caratteristiche degli oggetti interattivi nei suoi 128 MB di memoria GDDR3. Non sono stati ancora effettuati, però, dei benchmark precisi in tal senso.
Approfitto della tua lettera per rispondere a chi mi ha scritto chiedendo notizie della P1 munita di 256 MB di RAM: Asus ha immesso sul mercato delle schede montanti di 4 moduli GDDR3 da 64 MByte ciascuno. Pur essendo tecnicamente muniti di 256 MB, tali esemplari non possono far uso della memoria aggiuntiva, dato che il chip PhysX è in grado di indirizzare al massimo 128 MB. Onde evitare ulteriori incomprensioni, AGEIA ha tolto la dicitura "Memory Onboard" dal pannello dei suoi driver, nel tentativo di sottolineare l'utilizzo di un quantitativo unico di memoria.

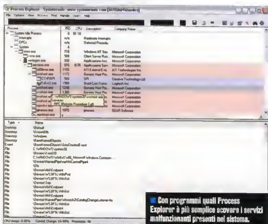
DISSIPATORI PIGRI

Il mio Radeon X1600 Pro AGP da 512 MB è sormontato da una ventola che non sembra volersi accendere, neanche quando avvio *Half-Life 2* mantenendo attivi tutti i tipi di filtri. La scheda è installata in un case Thermaltake Tsunami Dream.
È possibile che la GPU non avvii la ventola grazie all'ottima aerazione del case?

AM

La completa inerzia del dissipatore indica un guasto meccanico.
La GPU RV530, infatti, non può operare per lungo tempo a 500 MHz senza far uso di un raffreddamento attivo o di un massiccio sistema a pompe di calore. Verifica che il connettore di alimentazione a due pin della ventola sia ben collegato alla scheda e che non esistano ostacoli sul percorso di rotazione delle pale.
Se il problema persiste e la scheda non è più in garanzia (ma dovrebbe esserlo, essendo un modello molto recente), prova a collegare il dissipatore a uno dei connettori per ventole aggiuntive sempre presenti sulla motherboard: togli il connettore a baionetta, collega il cavo rosso al pin centrale e il cavo nero al pin contrassegnato nel manuale della motherboard con il nome GND. Se vuoi sostituire il dissipatore con uno prodotto da terze parti, verifica di scegliere un modello privo di staffa inferiore, che andrebbe a toccare il chip Rialto di conversione PCI-E/AGP. Considerando le caratteristiche della tua scheda, non posso che consigliarti la seconda revisione dell'ATI Silencer 4 di Arctic Cooling.


Il dissipatore delle X1600 deve attivarsi a PC appena acceso, e non solo quando si avviano applicazioni Direct3D.


Con programmi quali Process Explorer è più semplice scovare i servizi malfunzionanti presenti nel sistema.

PROCESSI INARRESTABILI

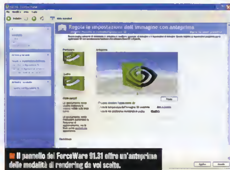
Il processo svchost.exe occupa il 100% della mia CPU, producendo dei rallentamenti che, fino a poco tempo orsono, non osservavo. Quando provo a chiuderlo con il task manager, ottengo, dopo un trentina di secondi, un errore e lo spegnimento del sistema. Ho scoperto che tale processo interessa molti componenti fondamentali di XP, tra cui il servizio di rete RPC. Cosa posso fare per ridurre l'utilizzo della CPU?

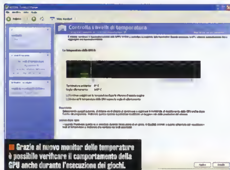
Pietro1971

L'eseguibile svchost.exe è il componente di Windows addetto a eseguire i servizi previsti dal registro di sistema. Normalmente, svchost è presente più volte nell'elenco dei processi attivi mostrato dal task manager, dato che i programmatori possono decidere di avviarne più istanze contemporaneamente.
La responsabilità di un eccessivo utilizzo della CPU non è, quindi, da imputarsi a questo componente, ma a uno dei servizi avviati automaticamente dal tuo PC. Per scoprire quali sono quelli gestiti



Solo per esperti Il nuovo pannello dei ForceWare


Il pannello dei ForceWare 91.31 offre un'anteprima delle modalità di rendering da voi scelta.


Grazie al nuovo monitor delle temperature è possibile verificare il comportamento della GPU anche durante l'esecuzione dei giochi.

Il sito ufficiale di NVIDIA nasconde, nelle pagine dedicate a chi intende sperimentare le future versioni dei ForceWare, la distribuzione 91.31 beta dei noti driver per schede GeForce. I 60 MB che compongono il pacchetto risolvono una lunga serie di problemi correlati all'uscita degli ultimi giochi, soprattutto introducono un rinnovato pannello di controllo che risulterà certamente utile agli overclocker. Il nuovo menu **Controlla i livelli di temperatura** può avvertire autonomamente l'utente nel momento in cui la GPU sta raggiungendo temperature tali da provocare un rallentamento del rendering.
La stessa finestra, attivando l'opzione **Continua a registrare la temperatura dopo la chiusura di questa pagina**, produce un grafico che indica le temperature raggiunte dalla VGA durante l'esecuzione dei giochi. Nelle nostre prove, tale funzione ha ridotto sensibilmente la fluidità di *Quake 4* e *F.E.A.R.*, ma ci ha in seguito permesso di sfruttare tutti i MHz sopportabili da una lenta GeForce 6600 standard.
I ForceWare della serie 9x includono anche un pannello per il controllo delle frequenze della GPU e della RAM, e una serie di nuovi wizard che facilitano l'installazione delle configurazioni SLI e di un secondo monitor. La natura beta dei driver si riflette nell'impossibilità di impostare le risoluzioni più adatte agli schermi HD ready, ma non impedisce il corretto funzionamento di tutti i più importanti titoli oggi disponibili. Chi vuole spremere al massimo le Geforce in questi caldi mesi estivi può scaricare il pacchetto all'indirizzo: **ftp://download.nvidia.com/Windows/91.31/91.31_forceware_winxp2k_international.exe**.

da svchost.exe è necessario utilizzare la console, inserendo il comando CMD all'interno della casella Esegui. Tramite l'istruzione **tasklist /svc** si ottiene un elenco di tutti i servizi, replicati nel task manager. Terminando uno a uno quelli contrassegnati dal tuo nome utente (quindi non avviati da XP) dovrebbe essere facile scovare il responsabile del malfunzionamento. Utilizzando in un secondo tempo l'utility Process Explorer (scaricabile gratuitamente all'indirizzo **www.sysinternals.com/Utilities/ProcessExplorer.html**) sarà possibile intuire provenienza e natura del processo in questione, così da avviare una disinstallazione o un aggiornamento del software interessato. Se sei privo di antivirus o ne utilizzi uno poco aggiornato, invece, potresti essere incappato in un diffuso spyware del 2004, che confonde le idee all'utente utilizzando lo stesso nome del componente Microsoft. Esegui uno scan completo dei tuoi dischi con applicazioni gratuite quali AD-Aware e AVG-Antivirus per verificare tale eventualità.

PULIZIE ECCESSIVE

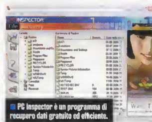


Preso dal desiderio di mettere ordine nella cartella Documenti, ho erroneamente cancellato i salvataggi di *GTA: San Andreas*. Purtroppo, prima di rendermene conto, ho anche svuotato il Cestino. Non ho mai usato un programma di recupero dati e, cercando su Internet, ne ho trovati solo a pagamento. Sai indicarmi un software gratuito e semplice da usare, che permetta di recuperare la mia carriera criminosa?

Luca



Quando si elimina una cartella, il sistema operativo si limita a cancellare i collegamenti che, nella tabella di allocazione del file system, portavano ai dati in essa contenuti. In sostanza, i file sono ancora fisicamente registrati sulla superficie del disco, ma i settori da essi occupati vengono considerati da Windows vuoti e pronti a essere riscritti. Ciò che bisogna fare, in questi casi, è disattivare immediatamente la memoria virtuale, o spostarla su un disco diverso da quello in cui erano presenti i dati che si intende recuperare. Per farlo, è necessario utilizzare la finestra **Pannello di controllo – Sistema – Avanzate – Impostazioni Prestazioni – Memoria Virtuale**. Il passo successivo consiste nello scaricare un programma di recupero dati, evitando di salvarlo e installarlo sul disco interessato (in questi frangenti, è bene utilizzare una chiave USB abbastanza capiente). All'indirizzo **www.pcinspector.de** è consentito scaricare una versione gratuita e completamente tradotta di PC Inspector, in grado di competere con gran parte dei prodotti a pagamento. Dal suo menu principale bisogna selezionare il disco su cui vuoi operare e scegliere l'opzione **Trova file Persi**, che darà il via a una lenta, ma proficua, scansione di tutti i settori. I salvataggi di *San Andreas* sono nominati GTASAsf*x*.b (dove *x* è il numero progressivo del salvataggio). Per far sì che il gioco li riconosca, salvali nella cartella **Documenti\GTA San Andreas User Files**, non dimenticando di inserire nella stessa anche il file gta_sa.set.


PC Inspector è un programma di recupero dati gratuito ed efficiente.



SOS Rapido Risposte brevi

D Il gioco *Nexus: Il caso Giove* viene interrotto dall'errore **nexus_DX9 error**. Sia *KOTOR 1*, sia *KOTOR 2*, invece, mi obbligano a giocare alla risoluzione di 1600x1200 pixel, dato che nelle impostazioni grafiche non ho altre alternative.
Luca

R Il problema di *Nexus* può essere risolto semplicemente installando la patch 1.01 recuperabile all'indirizzo **http://nexusthegame.com**. La patch, però, non può essere applicata alla versione inglese del gioco, che include già tutti i file più aggiornati, ma tende a piantarsi nella missione Mechanoid, se non si distruggono le navi Gorg Destroyer prima delle Cruiser. La risoluzione fissa dei due *KOTOR* è determinata dall'utilizzo dei vecchi Detonator 66.93, che dovresti sostituire con i più recenti ForceWare presenti anche nel DVD di GMC.

D Il completamento delle mie missioni in *Hitman: Blood Money* è ostacolato da un crash che si ripresenta ogni qualvolta raggiungo il livello dell'opera.
Etis

R Il crash è provocato dai vecchi driver di molti codec audio presenti sulle schede madri. Se hai già provveduto ad aggiornare quelli relativi al tuo modello, lancia l'utility di diagnostica delle DirectX scrivendo **dxdiag** nella casella **Esegui** del menu **Start**. Raggiungi, poi, la sezione Audio e imposta al minimo la barra **Livello di accelerazione audio hardware**. La missione ambientata nel teatro non dovrebbe darti più problemi.

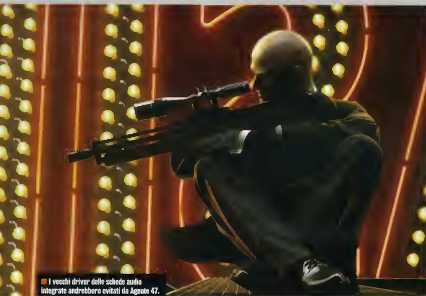
D Esiste un modo per lanciare automaticamente la connessione ADSL all'avvio del computer, senza doverla far partire manualmente ogni volta?
StefOmega

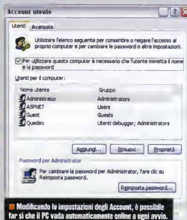
R Scrivi nella casella **Esegui** (dal menu **Start**) il comando **control userpasswords2** e, nella schermata che comparirà, togli il segno di spunta alla voce **Per utilizzare questo computer è necessario che l'utente immetta il nome e la password**, in corrispondenza con il tuo account. Apri, poi, le proprietà della connessione di rete e disattiva la richiesta di password, nome e certificato. Apri, utilizzando il tasto destro del mouse, la cartella **Esecuzione Automatica** nella sezione **Programmi** del menu **Start** e inseriscici un collegamento alla connessione remota da te modificata. Al riavvio successivo, il PC andrà automaticamente online.


La patch 1.01 di *Nexus* risolve un problema relativo alle DirectX 9.

D Se acquistassi oggi una scheda madre con socket AM2, potrei, in futuro, installare le CPU K8L?
Alka10S

R Le CPU K8L utilizzeranno il socket F, un connettore LGA privo di piedini simile al 775 di Intel, ma caratterizzato da ben 1.207 contatti. Munite di un nuovo bus HyperTransport e di cache di terzo livello, le CPU basate su questa architettura dovrebbero competere facilmente con i Core 2 di Intel, ma solo nel secondo trimestre del 2007. Il socket AM2 andrebbe comunque acquistato senza indugi da tutti i giocatori che intendano effettuare un upgrade immediato, considerando l'efficienza degli attuali Athlon X2, destinata ad aumentare con l'arrivo dei modelli prodotti con processo a 0,65 nm.

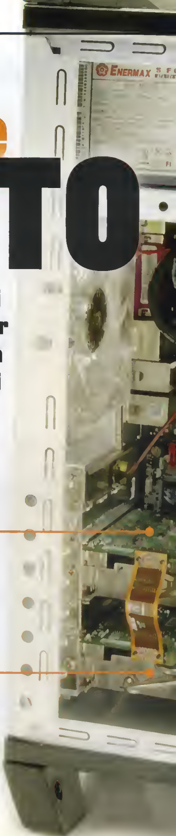

I vecchi driver delle schede audio integrate andrebbero evitati da Agente 47.



Modificando le impostazioni degli Account, è possibile far sì che il PC vada automaticamente online a ogni avvio.

Il motore PERFETTO

La calda estate riduce il numero dei giochi in uscita? Approfittiamone per rimettere in forma il PC, in modo da farci trovare preparati per i grandi titoli autunnali.



Uno sguardo al paziente

CPU

Schermi blu di errore e arresti totali del sistema sono addebitabili, il più delle volte, a un problema di raffreddamento del processore. Facciamo in modo che la ventola del dissipatore sia sgombra dalla polvere e giri a una buona velocità, utilizzando periodicamente delle bombolette di aria compressa per ripulirla. Se i problemi sono comparsi dopo aver sostituito il dissipatore, verifichiamo la temperatura della CPU raggiungendo la sezione Health Status del BIOS. I Pentium4 e gli Athlon 64 con frequenze più elevate dovrebbero, di norma, assestarsi tra i 40 e i 50 gradi. Il superamento dei 60 può indicare un erroneo aggancio del dissipatore, l'utilizzo di una ventola di velocità o dimensioni troppo ridotte o un eccessivo utilizzo di pasta termoconduttiva (o una totale carenza di essa). Proviamo a togliere il dissipatore e a distribuire un sottile strato di pasta su tutto il die, utilizzando un cartoncino o le piccole spatole che accompagnano sempre le paste ceramiche o argentee di miglior qualità. Nel caso il problema persista, affianchiamo al dissipatore una ventola estrattiva che espella l'aria più calda all'esterno del case.

SCHEDA VIDEO

I problemi hardware riguardanti la VGA si manifestano in una completa assenza di segnale verso il monitor (accompagnata da tre beep che indicano la mancata rilevazione di un adattatore grafico da parte del BIOS) o in immagini distorte sin dalle prime fasi di accensione. Uno scarso raffreddamento delle memorie video o della GPU provoca, invece, la comparsa di texture corrotte, blocchi colorati nei giochi e schermate blu di errore. In questi casi, sarà utile installare dei dissipatori per VGA in grado di ricoprire anche i moduli delle GDDR. Rendering sbagliati ed errori legati alle DirectX sono quasi sempre da imputarsi all'utilizzo di driver poco aggiornati. Essenziale, per il corretto funzionamento della VGA, è anche l'installazione dei più recenti driver del chipset della motherboard. Chi ha connesso una scheda del 2005/2006 su una motherboard dotata solo di AGP 4x è bene che verifichi, dal manuale della scheda madre, che lo slot video possa erogare la tensione di 1,5 Volt. In caso contrario è bene passare a una scheda video dotata di alimentazione dedicata, in modo da evitare forti instabilità.

ALIMENTATORE

La PSU (Power Supply Unit) è una componente fondamentale, ma spesso sottovalutata: deve essere in grado di erogare la giusta quantità di energia a tutto il sistema, in ogni condizione di stress e di temperatura. Spegnimenti improvvisi e riavvi automatici durante i giochi sono spesso causati dalle PSU da 350-400 Watt temerariamente abbinate a configurazioni SLI o a sistemi dotati di 3-4 hard disk. Scopriamo la quantità di Watt richiesta dai nostri componenti utilizzando l'utility Extreme PSU Calculator, disponibile al sito **www.extreme.outervision.com/index.jsp**. La potenza massima raggiungibile, però, non è l'unico parametro da tenere sotto controllo: in fase di upgrade dell'alimentatore, è bene indirizzarsi verso modelli che offrono almeno 26 Ampere sulla linea da 12 Volt (35 Ampere per le configurazioni SLI e Crossfire). Meglio ancora puntare su unità con due linee da 12 Volt separate.

RAM

Schermate blu erroneamente imputate a problemi di condivisione degli IRQ e continui problemi di installazione delle applicazioni indicano l'utilizzo di moduli RAM guasti o spinti a velocità superiori a quelle previste. Lasciamo all'integrato SPD il compito di definire le latenze CAS e RAS (quindi, va impostato **By SPD** nella sezione relativa alle memorie, da BIOS) ed effettuiamo delle prove utilizzando singolarmente i moduli per individuare quello che genera i problemi. Scegliamo quali slot occupare seguendo le caratteristiche della scheda madre, in modo da abilitare l'utilizzo della modalità Dual Channel (solitamente, a tale scopo basta mettere i moduli negli slot con lo stesso colore). Se non si riesce nemmeno ad avviare il sistema operativo, effettuiamo una scansione delle celle di memoria impiegando programmi quali il Windows Memory Verification Tool o il MemTest 86, che possono essere lanciati da CD e floppy autobootanti.

BIOS

La maggior parte dei giocatori aggioma il BIOS solo in occasione di un upgrade della CPU, limitandosi a mantenere le impostazioni predefinite dal produttore. In realtà, un BIOS aggiomato è in grado di risolvere problemi apparentemente inspiegabili, come ben sanno gli appassionati di *World of Worcraft* che vedevano i loro controller SATA 2 spegnersi improvvisamente. Chi non intende overclockare o spremere il maggior numero possibile di MHz dalla RAM può lasciare le impostazioni di base del BIOS invariate, ma gli utilizzatori di Athlon XP, Pentium4 e Sempron farebbero bene a verificare che venga assegnato il corretto valore di FSB (consigliamo di consultare le specifiche della CPU e il manuale della motherboard).

DISCO FISSO

I guasti meccanici ed elettronici del disco fisso impediscono l'avvio dei motori di rotazione, rendono l'unità invisibile alla scheda madre e producono un ticchettio legato al continuo riposizionamento delle testine, ma possono essere prevenuti attivando il monitoraggio SMART all'interno del BIOS. Così facendo, ci saranno ottime probabilità di capire se il disco si sta deteriorando prima che diventi completamente inutilizzabile.
Un contatto delle testine con i piatti magnetici, prodotto da un urto o dalla momentanea assenza di corrente, può invece portare al danneggiamento di alcuni settori del disco e alla conseguente perdita di dati. In questi casi, è bene sfruttare i programmi di recupero ed effettuare un backup immediato. I problemi di allocazione dati e simili, infine, possono essere risolti effettuando delle scansioni dei settori e deframmentando tutte le unità. Eseguendo tali operazioni almeno una volta ogni due mesi, si preverranno malfunzionamenti di questo tipo. Sebbene sia preferibile utilizzare a questo scopo programmi come PageDefrag e PerfectDisk, gli strumenti che Microsoft ha integrato in XP sono in ogni caso sufficienti.

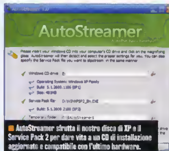
COME tutti i lettori di GMC sanno bene, i PC sono macchine meravigliose, ma in alcuni casi possono celare qualche insidia.

Hard disk che lavorano insistentemente anche durante le più banali operazioni, schermate di errore che interrompono l'azione di gioco ancor prima che questa inizi; in alcune occasioni, i malfunzionamenti possono risultare tanto frustranti da mettere alla prova anche il più accanito appassionato di mouse e tastiera. Ma a distinguere un sistema agile e scattante da un PC appesantito e a disagio con i giochi sono, spesso, dei semplici accorgimenti attuabili sin dalle fasi antecedenti la formattazione. In queste pagine scopriremo come restituire la giusta brillantezza al nostro hardware, che così rinvigorito allontanerà nel tempo la necessità di effettuare un costoso upgrade.

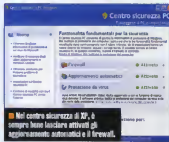
PRIMA DI TUTTO

Il primo programma eseguito a ogni avvio del PC è il BIOS, una parte di codice residente in una ROM (un chip di memoria in grado di mantenere i dati anche in assenza di corrente) saldata sulla motherboard. Chi produce queste ultime aggiorna costantemente tale codice, in modo da estendere la compatibilità alle nuove CPU in uscita e da correggere eventuali bug. È tramite il BIOS che si definiscono parametri quali la velocità del Front Side Bus e il voltaggio della CPU, riconoscendone il microcodice identificativo.

Se il processore non raggiunge la velocità per cui è stato costruito, o le periferiche PCI installate vanno in conflitto tra loro, è nel BIOS che dobbiamo cercare la soluzione. Il suo aggiornamento può essere effettuato anche direttamente da Windows, sfruttando le utility create appositamente dai produttori di motherboard o, ancor prima di installare il sistema operativo, utilizzando un vecchio lettore floppy per avviare il computer in modalità DOS, da un dischetto sul quale avremo salvato sia il nuovo BIOS, sia il programma per installarlo (oltre, ovviamente, ai file di sistema). Anche il BIOS dei controller SATA e PATA aggiuntivi (quelli non integrati nella motherboard) deve essere aggiornato, se si vogliono evitare problemi con i dischi più recenti. Chi non intende installare il lettore di vecchi dischi da 3,5 pollici può completare tali operazioni sfruttando i lettori floppy USB esterni, o farsi un CD/DVD di boot.



AutoStreamer sfrutta il nostro disco di XP e il Service Pack 2 per dare vita a un CD di installazione aggiornato e compatibile con l'ultimo hardware.



Nel centro sicurezza di XP, è sempre bene lasciare attivati gli aggiornamenti automatici e il firewall.

UNA INSTALLAZIONE MIRATA

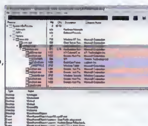
Prima ancora di procedere alla formattazione dell'hard disk, è bene creare un disco floppy contenente gli ultimi driver del controller SATA o RAID che andremo a utilizzare. Grazie a esso, e alla pressione del tasto F6 nella prima schermata di installazione di XP, potremo utilizzare le unità SATA più recenti anche come dischi di boot.

Le versioni di XP prive di Service Pack non riusciranno a creare partizioni superiori ai 135 GB: per ovviare al problema, generiamo un CD d'installazione aggiornato utilizzando l'utility **AutoStreamer** che, partendo dal nostro CD originale e dal file del secondo Service Pack, riesce a creare un disco di installazione identico a quelli venduti attualmente da Microsoft. Una volta davanti al desktop, procediamo all'installazione dei driver del chipset, per passare poi a quelli della VGA e di tutte le altre periferiche. Se vogliamo ridurre l'utilizzo della RAM, e possiamo fare a meno dei pannelli di controllo che accompagnano schede audio, webcam, tastiere e altre periferiche USB, decomprimiamo la cartella dei driver e sfruttiamo il processo di aggiornamento degli stessi presente in **Gestione periferiche**. Eviteremo di trovarci la barra delle applicazioni e l'hard disk pieni di pannelli poco utili, e otterremo periferiche perfettamente gestibili dai normali menu di Windows.

Dopo aver attivato il firewall e gli aggiornamenti automatici dal centro sicurezza del PC, sfruttiamo Windows Update per scaricare gli aggiornamenti consigliati, comprensivi delle ultime DirectX 9 e dei più recenti codec Windows Media Video.

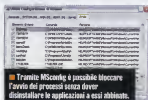
SOLO I PROCESSI NECESSARI

Dopo una formattazione completa, si ha l'impressione che il PC sia più veloce o, quantomeno, che reagisca più rapidamente ai comandi impartiti. Il motivo di tale efficienza è da ricercarsi in un registro snello, cioè non infarcito di tutte le chiavi che accompagnano programmi, giochi e demo, e nell'esecuzione di un numero molto limitato di processi.

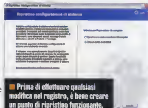


ProcessExplorer si collega automaticamente a Google per fornirci tutte le informazioni realtive ai processi avviati dal sistema.

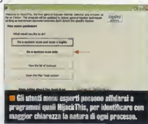
Per tenere questi ultimi sotto controllo è bene utilizzare programmi quali **ProcessExplorer**, che aiutano a identificare la natura degli eseguibili e delle dll attivate automaticamente a ogni avvio, permettendo di eliminare facilmente quelli superflui. Il database di ProcessExplorer sarà sempre aggiornato, per lo meno se il vostro PC è connesso a Internet. Tramite la Grande Rete, infatti, il programma accede ai database di siti quali **liutilities.com** o **symantec.com**. Per evitare che i processi indesiderati partano automaticamente a ogni riavvio, è necessario lanciare l'utility **msconfig.exe** tramite il comando **Esegui** del menu **Start**. Poi bisogna raggiungere le schede **Servizi** e **Avvio** e togliere i segni di spunta alle applicazioni di cui abbiamo con certezza identificato la natura.



Tramite MSconfig è possibile bloccare l'avvio dei processi senza dover disinstallare le applicazioni a essi abbinate.



Prima di effettuare qualsiasi modifica nel registro, è bene creare un punto di ripristino funzionante.



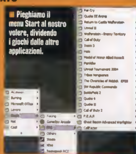
Gli utenti meno esperti possono affidarsi a programmi quali HijackThis, per identificare con maggior chiarezza la natura di ogni processo.

In generale, è bene non modificare i processi eseguiti dal sistema e concentrare l'azione solo su quelli installati dalle varie applicazioni. Sebbene Windows integri dei moduli poco utili nei PC casalinghi, il minuscolo vantaggio in termini di prestazioni ottenibile dalla loro terminazione non giustifica il rischio di ritrovarsi con il sistema instabile.

Chi vuole essere aiutato da una utility gratuita per identificare e terminare i processi può puntare su **HijackThis**, che oltre a svolgere tutti i compiti di uno SpyWare effettua una scansione del registro, permette all'utente di creare rapidamente dei punti di ripristino e suggerisce quali eseguibili possono essere eliminati dallo StartUp senza correre troppi rischi.

UN MENU START ORDINATO

[illegible] capitato di raggiungere con il cursore il menu Programmi e di trovarci in una lista caotica. Se tutti i giochi e le applicazioni permettessero all'utente di scegliere il percorso d'installazione dei collegamenti, il problema non si porrebbe, ma la maggior parte degli installer decide univocamente sotto quale cartella dovrà essere installato il nuovo software. Fortunatamente, è sufficiente selezionare il tasto **Start** con il pulsante destro del mouse e scegliere l'opzione **Apri cartella utenti.** Ci troveremo davanti a una finestra elencante tutti i collegamenti del menu di avvio, in cui potremo raggruppare giochi, applicazioni e utility in base al loro genere o ai nostri gusti. Dopo pochi minuti, il menu Start sarà ordinato e facilmente navigabile.



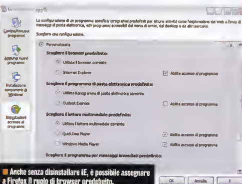
Pieghiamo il menu Start al nostro volere, dividendo i giochi dalle altre applicazioni.

EVITIAMO I DOPPIONI

L'errore più comune commesso da chi è alle prime armi con Windows consiste nell'installare indiscriminatamente tutti i programmi offerti dai siti. La presenza di due o tre visualizzatori di immagini e di una svariata quantità di riproduttori musicali non è solo un inutile spreco di spazio sul disco, ma contribuisce a mettere disordine nel registro di sistema. La regola base consiste nel ridurre al minimo il numero delle applicazioni installate, eliminando gli inutili doppioni.

Tale regola coinvolge anche i componenti di Windows, che possono essere eliminati o aggiunti grazie al menu **Installazione componenti** nella sezione **Installazione Applicazioni** del **Pannello di controllo**. Togliamo il segno di spunta a MSN Explorer, a Messenger, alla cartella giochi e al Media Player se siamo soliti utilizzare VideoLan, Miranda e non ci cimentiamo mai con il *Solitario* e il flipper di Microsoft. Eliminiamo Outlook Express, se sfruttiamo client quali Opera o Thunderbird. Anche il servizio fax e molti degli accessori possono essere cancellati da chi è collegato alla Grande Rete tramite ADSL e ha scaricato alcuni dei programmi suggeriti in queste pagine.

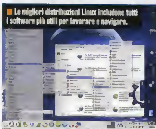
Contrariamente a quanto si sente dire da più parti, a GMC pensiamo che eliminare Internet Explorer non sia una buona idea: Firefox è certamente migliore sotto parecchi punti di vista, ma sono ancora moltissimi i siti la cui visualizzazione avviene correttamente solo con il browser di Microsoft. IE rimane, poi, l'unico mezzo pratico per visitare periodicamente il sito Windows update. Se vogliamo impostare Firefox quale browser predefinito non dobbiamo far altro che utilizzare il menu **Impostazioni di accesso ai programmi** e mettere in secondo piano i browser e i lettori multimediali meno versatili.



Anche senza disinstallare IE, è possibile assegnare a Firefox il ruolo di browser predefinito.

UNA CHANCE A LINUX

Se non utilizziamo il PC esclusivamente per giocare, bisognerà dedicare dello spazio su disco all'installazione di programmi quali word processor, fogli elettronici e database. Chi non è legato ai prodotti Microsoft, ma adotta applicazioni Open Source, potrebbe prendere in seria considerazione l'installazione di una distribuzione Linux.


Le migliori distribuzioni Linux includono tutti i software più utili per lavorare e navigare.

Inserire il sistema operativo del pinguino in un PC in cui è già installato Windows è un'operazione praticamente indolore, soprattutto se si ha l'accortezza di lasciare una ventina di GB non partizionati su uno degli hard disk. Tutte le distribuzioni più recenti modificano automaticamente il Master boot Record di Microsoft, offrendo la possibilità, a PC appena acceso, di scegliere con quale sistema operativo lavorare. Chi ha grossi problemi di spazio su disco può utilizzare una delle tante distribuzioni LiveCD, in grado di lanciare il sistema direttamente dal supporto ottico, senza installare alcunché. Anche in questi casi, ci si troverà in presenza di un desktop simile a quello di Windows, ma già infarcito di tutte le applicazioni che uno studente e un assiduo navigatore di Internet possono desiderare.
Le distribuzioni LiveCD hanno il solo difetto di essere molto lente in fase di avvio dei programmi, che però, una volta caricati, riescono a risiedere totalmente in memoria, a patto di avere almeno 512 MB di RAM. Sfruttare Linux per utilizzare Firefox, Thunderbird, OpenOffice e i tantissimi strumenti proposti dal mondo Open Source significa poter dedicare la partizione di Windows esclusivamente ai giochi, eliminando la necessità di Antivirus e Antispyware (Linux è quasi esente da tali problematiche) e riducendo al minimo indispensabile la grandezza del registro.
In Rete è possibile scaricare le prime distribuzioni munite di interfaccia XGL che, sfruttando OpenGL e la potenza di tutte le GPU di classe DX 8 e 9, offre desktop semitrasparenti, icone in grado di rimodellarsi in base alla risoluzione e finestre animate.

Ecco un elenco delle più recenti distribuzioni Linux:
Gentoo – **www.gentoo.org**
Mandriva – **www.mandriva.com**
Ubuntu – **www.ubuntu.com**

Distribuzioni LiveCD integranti XGL:
Kororaa – **http://kororaa.org**
RR4 – **www.lxnaydesign.net**

Aggiunta guidata componenti di Windows

Componenti di Windows
È possibile aggiungere o rimuovere componenti di Windows XP.

Per aggiungere o rimuovere i componenti, selezionarne la casella di controllo. Se la casella è ombreggiata, sarà installata solo parte del componente. Per visualizzarne il contenuto, scegliere Dettagli.

Componenti:

☑	Servizio indicizzazione	0,0 MB
☐	Strumenti di gestione e controllo	2,0 MB
☑	Windows Media Player	0,0 MB
☐	Windows Messenger	0,0 MB

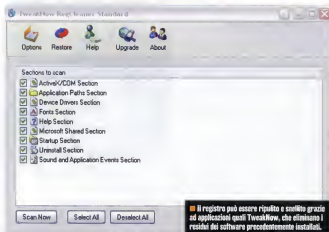
Descrizione: Accessori e utilità per Windows.

Spazio totale su disco richiesto: 56,5 MB
Spazio disponibile sull'unità: 143489,2 MB

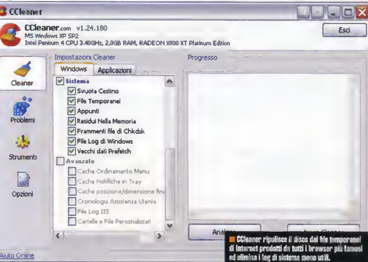
Dettagli...

< Indietro | Avanti > | Annulla

Eliminiamo i componenti di Windows che non utilizziamo, ripulendo il disco e la barra delle applicazioni.



Il registro può essere ripulito e snellito grazie ad applicazioni quali TweakNow, che eliminano i residui dei software precedentemente installati.



CCleaner ripulisce il disco dai file temporanei di Internet prodotti da tutti i browser più famosi ed elimina i log di sistema meno utili.

MANTENERE LA FORMA

Nonostante i nostri sforzi, l'installazione di giochi e applicazioni, nonché il riempimento delle cache del browser con file temporanei di Windows fanno sì che XP, dopo qualche mese dalla formattazione, rallenti inesorabilmente.

Per minimizzare il problema è bene utilizzare delle utility di pulitura del registro e dell'hard disk, così da liberare entrambi dai residui dei demo e dei programmi non più utilizzati. L'utility **TweakNow RegCleaner,** per esempio, è capace di snellire il registro, riducendone le dimensioni e accorciando i tempi di boot. La sua azione può essere abbinata a quella di **NT Registry optimizer**, la cui specialità consiste nel cancellare le voci duplicate e ordinare le chiavi in maniera efficiente.

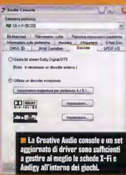
Windows XP integra, tra le sue **Utilità di sistema**, un programma in grado di comprimere i file più obsoleti e di svuotare la cache di Internet Explorer. **CCleaner**, che è freeware, svolge lo stesso compito in modo più completo, cancellando i file temporanei generati da Opera e Firefox, eliminando le cronologie di tutti i browser e spazzando via i log meno recenti prodotti da Windows. La finestra principale del programma consente di selezionare le cartelle e i tipi di file su cui si desidera agire, mentre la finestra opzioni si occupa di elencare tutti i cookies presenti

DRIVER PERSONALIZZATI

Utilizzare i driver presenti nelle confezioni delle schede grafiche, il più delle volte, significa sfruttare del software datato e non ottimizzato per i titoli più recenti. Per questo motivo, prima di formattare è bene salvare su CD o su una memoria di archiviazione USB tutti i driver più recenti per le periferiche da installare. Oltre che per reperire i classici Catalyst e ForceWare per schede Radeon e GeForce, è utile visitare i siti di ATI (**www.ati.com**) e NVIDIA (**www.nvidia.com**) al fine di recuperare i driver indispensabili al corretto funzionamento delle piattaforme nForce e Radeon Xpress.

Chi disponga di schede madri con chipset Via deve raggiungere il sito **www.viaarena.com** per effettuare il download degli ultimi Hyperion e tutti i driver relativi ai controller di rete, audio e video prodotti dalla stessa azienda taiwanese I possessori di schede per Pentium4 troveranno nella sezione di supporto del sito **www.intel.com** inf update utility e l'intel Application Accelerator, in grado di assicurare il corretto funzionamento di tutti i chipset delle serie 800 e 900.

Dal sito **www.creative.com**, invece, è possibile recuperare i driver beta, comprensivi di supporto OpenAL, per le schede Audigy e X-Fi. I driver della casa di Singapore, così come quelli di Realtek, C-Media, Terratec e Analog Device, sono ricchi di pannelli di controllo spesso poco utilizzati dai giocatori: sfruttiamo WinRar o Zipgenius per decomprimere gli archivi in cui i driver sono nascosti, e usiamo l opzione Aggiorna driver presente in Gestione periferiche per indicare al sistema la posizione dei file decompressi. La nostra scheda verrà riconosciuta correttamente e si adeguerà alle impostazioni da noi scelte nel pannello di controllo di XP. Sebbene Windows riesca a riconoscere automaticamente buona parte dei controller audio in commercio, continuare a impiegare i driver che accompagnano l'installazione originale del sistema operativo non è una buona idea, se si vuole evitare la comparsa di anomalie sonore nei giochi multicanale e non si desidera disabilitare l'accelerazione audio nell'utility di diagnostica delle DirectX.



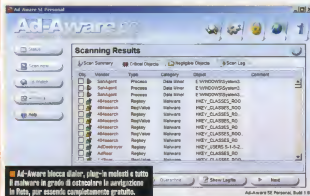
La Creative Audio console e un set aggiornato di driver sono sufficienti a gestire al meglio le schede X-Fi e Audigy all'interno dei giochi.



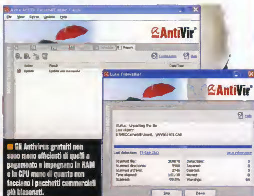
Il corretto funzionamento della VGA può essere raggiunto solo mantenendo aggiornati i driver video a quelli del chipset.

LE GIUSTE DIFESE

I prodotti Antivirus di Symantec e McAfee, utili a chi vuole delegare a una sola applicazione tutta la difesa del sistema, integrano numerosi moduli che occupano intensamente la CPU e l'hard disk e spesso sostituiscono inutilmente il firewall già presente in Windows XP. I giocatori e gli utenti più esperti, che ben sanno quanto poco saggio sia eseguire gli allegati provenienti da indirizzi mail sconosciuti, potrebbero puntare su Antivirus più leggeri, che rimangono attivi in backgorund pur risultando quasi invisibili. Tra quelli gratuiti meritano certamente una menzione **Avast**, **AntiVir**, **Comodo** e **AVG**. Non meno efficienti dei prodotti commerciali, tali pacchetti analizzano dischi e cartelle di posta a intervalli regolari, aggiornandosi automaticamente o, nella peggiore delle ipotesi, tramite un solo colpo di mouse dell'utente.
L'Antivirus deve essere affiancato da un programma AntiSpyware, capace di riconoscere le applicazioni e i plug-in che, pur non rientrando nella vasta categoria dei virus o dei worm, possono ridurre le prestazioni del sistema o rendere difficoltosa la navigazione in Internet. **Ad-Aware** e **Spybot** bloccano istantaneamente i programmi che puntano a sostituire la vostra homepage e ad aggiungere inutili bookmark nel browser, eliminano qualsiasi tipo di dialer dal sistema e impediscono che il vostro indirizzo mail venga inviato ad aziende capaci di generare fiumi di spam.



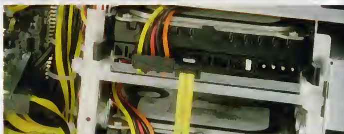
Ad-Aware blocca dialer, plug-in molesti e tutto il malware in grado di ostacolare la navigazione in Rete, pur essendo completamente gratuito.



Gli Antivirus gratuiti non sono meno efficienti di quelli a pagamento e impegnano la RAM e la CPU meno di quanto non facciano i pacchetti commerciali più blasonati.

nel sistema. CCleaner include anche delle funzioni di pulizia del registro simili a quelle presenti in TweakNow RegCleaner, per cui verrà certamente apprezzato da chi desidera ridurre al minimo il numero delle applicazioni installate.

Il progressivo allungamento dei tempi di caricamento dei livelli di gioco è provocato dalla frammentazione dei file su disco. Il deframmentatore di Windows, oltre a essere molto lento, non raggiunge i risultati di **PageDefrag**, che riposiziona sui piatti anche i file relativi al registro e alla memoria virtuale. PageDefrag dovrebbe essere utilizzato senza indugi da tutti gli utenti che sfruttano la modalità Stand By di Windows, dato che riduce sensibilmente i tempi di riavvio del PC.



System File Defragmenter v2.20

File	Cluster(s)	Fragment(s)
C:\pagefile.sys	524288	116
C:\WINDOWS\System32\config\AppEvent.Evt	256	2
C:\WINDOWS\system32\config\default	1024	3
C:\WINDOWS\system32\config\SAM	512	1
C:\WINDOWS\System32\config\SecEvent.Evt	128	1
C:\WINDOWS\system32\config\SECURITY	512	1
C:\WINDOWS\system32\config\software	36864	43
C:\WINDOWS\System32\config\SysEvent.Evt	1024	8
C:\WINDOWS\system32\config\system	10752	23

Defragmentation Control
Defragment at next boot
Defragment every boot
Don't defragment
Copyright © 2002 Mark ...
Sysinternals - www.sys...

Sysinternals

In Rete sono disponibili delle utility che deframmentano i dischi fissi più rapidamente ed efficacemente di quanto non faccia il componente integrato in XP.

TUTTI I LINK PIÙ UTILI

Di seguito riportiamo i link da cui scaricare i programmi più utili per mantenere in forma il PC:

Ad-Aware – www.lavasoft.com
Antivir – www.free-av.com
AutoStreamer – www.softpedia.com/get/Tweak/System-Tweak/Autostreamer.shtml
Avast antivirus – www.avast.com
AVG – http://free.grisoft.com
CCleaner – www.ccleaner.com
Comodo antivirus – www.antivirus.comodo.com
Firefox – www.mozilla.com/firefox
Hijackthis – www-merjin.org
MemTest 86 – www.memtest86.com
NT Registry Optimizer – www.larshederer.homepage.t-online.de/erunt/
PageDefrag – www.sysinternals.com/Utilities/PageDefrag.html
ProcessExplorer – www.sysinternals.com/Utilities/ProcessExplorer.html
Spybot – www.safer-networking.com
Thunderbird – www.mozilla.com/thunderbird
TweakNow RegCleaner – www.tweaknow.com/RegCleaner.html
Windows Memory Diagnostic – http://oca.microsoft.com/en/windiag.asp

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER — *le nostre* PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.
2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.
3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.
4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.
5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri.



UN VERO AFFARE
I videogiochi hanno un costo elevato, tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare".



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei giochi più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo assemblato un piccolo mostro basato su un veloce Athlon FX-53, 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX e una Radeon X800 XT. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Molestare Alberto "Pape" Falchi, ricorrendo a subdole tecniche di tortura psicologico-musicale.
Gioco preferito: *The Movies*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Scrivere tante pagine per i suoi boss preferiti, anche quando è imbottigliato nel traffico cittadino.
Gioco preferito: *Civ IV: Warlords*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Inventare nuovi generi videoludici e poi scomparire, lasciando come unica traccia delle briciole sospette di muffin.
Gioco preferito: *Il Padrino*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Prendere in giro i boss grossi e cattivi alle pizzate redazionali, e poi lamentarsi se la forchetta si pianta nella mano.
Gioco preferito: *NfS Most Wanted*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Ritardare la pausa pranzo pur di consegnare le recensioni complete di didascalie, e di immagini!
Gioco preferito: *Devil May Cry 3 SE*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Farsi svegliare dalle telefonate di lavoro... a qualsiasi ora del giorno. Anche se ormai è una star del cinema, quasi.
Gioco preferito: *D&D Online: Stormreach*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Imparare dai maestri meno saggi la nobile arte di scrivere le recensioni nel giorno di consegna.
Gioco preferito: *CivCity Roma*

Prede sul soffitto

Prey riesce a portare una bella ventata di novità e di originalità!

CHI ci legge anche solo da qualche numero avrà capito che l'originalità di un gioco è, per la valutazione di GMC, uno dei valori più importanti. In un panorama che vede tantissimi "seguiti" e "capitoli", che replicano i pochi capolavori emersi dal nulla, siamo molto contenti quando appare un gioco senza "numero" nel titolo e che, invece di appoggiarsi al successo del predecessore, fa leva su un briciolo di originalità e qualche idea nuova.

È senza dubbio il caso di *Prey*, cui va addirittura stretta la definizione "briciolo di originalità", dato che di situazioni nuove ce ne sono proprio tante. Nelle otto pagine che seguono troverete la recensione completa, dove ci siamo sforzati di descrivere questo splendido FPS senza svelare nulla delle particolari sezioni che dovrete affrontare, né degli enigmi davvero ben realizzati. E la tentazione di parlare di *quell'enigma* o di *quel livello* che ci ha lasciato a bocca aperta, sappiatelo, era enorme. Siamo sicuri, però, che preferirete scoprire l'intera esperienza di *Prey* da soli!

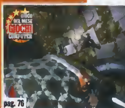
Contrariamente ad altri periodi estivi, questo numero di agosto è pieno di titoli interessanti, oltre al già citato *Prey*, a partire dal divertentissimo *MicroMachines V4* testato dall'integerrimo Alberto "Pape" Falchi. Sempre in ambito "quattroruote", fanno la loro comparsa sia l'attesa versione PC di *OutRun 2006*, sia l'altrettanto desiderato *FlatOut 2*. Bionde mozzafiato e sportellate non mancheranno a nessuno!

Sul fronte della strategia segnaliamo l'espansione di *Civilization 4*, *Warlords*, con la sua discreta valanga di novità, e *CivCity Roma*, il gioco che unisce all'esperienza "civilizzatrice" di Sid Meier a quella più da "simulatore di città" dei creatori di *Stronghold*. Non manca *Alexander*, l'espansione per *Rome: Total War*, che per una volta torna indietro nel tempo e ripropone le gesta del genio militare e strategico di Alessandro Magno.

Nelle prossime pagine troverete anche due conversioni da PlayStation 2, *Devil May Cry 3 SE* e *Dynasty Warriors 4*: in entrambi i casi non si tratta di lavori senza sbavature, ma di ottimi giochi che finalmente arrivano anche sul nostro amato PC e che lasciano ben sperare per *Resident Evil 4*, previsto per settembre. Incrociamo le dita!

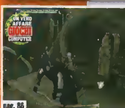
Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE



pag. 76


pag. 84



pag. 86



pag. 88


pag. 90



VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Fare scoperte sensazionali, ma troppo spesso in ritardo e a discapito dell'armonia universale.
Gioco preferito: *SiN Episodes- Emergence*



LUCA PATRIAN
Specializzato in: Dominare tutti i tornei inter-redazionali di *PES 5*. A colpi di calcio rotante... altro che Fatal1ty e Chuck Norris!
Gioco preferito: *PES 5*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Eseguire gli ordini alla lettera, recensendo i giochi e consegnando il testo *prima* del dovuto. Bravo!
Gioco preferito: *D.F. Task Force Dagger*



FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Concorrere per ottenere "prestigiosi" incarichi nell'ambito redazionale e andare fin troppo vicino alla vittoria.
Gioco preferito: *FlatOut 2*



GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Sottoscrivere un patto di non belligeranza con le persone giuste, grosse e cattive alla vigilia dell'E3.
Gioco preferito: *World of Warcraft*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Gustarsi un aperitivo alle sette del mattino anche durante l'E3. E lui non dimentica di rinnovare il passaporto.
Gioco preferito: *Hitman: Blood Money*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Scrivere lunghissime guide sulle avventure allegate a GMC, cercando di chiarire per bene la foggia delle icone.
Gioco preferito: *Fahrenheit*

Le "geometrie" extraterrestri sono raccapriccianti e... aliene.

GENERE: FPS

PREY

Una visione da lasciare a bocca aperta, vero?

Difficile capire chi è la preda. Difficile capire qual è il soffitto.

IN ITALIANO

Tutti i sottotitoli di *Prey* sono stati tradotti in italiano, senza grossi strafalcioni. L'audio è rimasto in inglese, ma non è un problema. Anzi, la recitazione è ottima.

ALTRO CHE INGLESE

La lingua più difficile da capire in *Prey* è quella degli alieni. I monitor saranno pieni di geroglifici incomprensibili. Tuttavia, un "alleato" arriverà presto a "tradurvi" le scritte.

NEL CD 2 E NEL DVD

In esclusiva per i lettori di GMC, nei CD 2 e nel DVD allegati alle omonime edizioni della rivista troverete il demo di *Prey*, che vi permetterà di affrontare i primi livelli del gioco "completo" e due mappe multiplayer sulle otto disponibili.

NIENTE marine spaziali, né mercenari o truppe d'assalto imperiali: in *Prey* impersonerete Tommy, un umile nativo americano con un passato da militare nelle forze armate dello Zio Sam e tanta voglia di scappare dalla riserva, alla ricerca di qualcosa di "diverso".

Come recita un antico proverbio orientale, Tommy scoprirà che non è saggio chiedere agli dei qualcosa, dato che spesso, quando avverano i desideri, esagerano. In men che non si dica, una volta entrato nel locale di fiducia dove lavora la sua fidanzata, si trova catapultato in un film di fantascienza, con un'astronave aliena che rapisce tutti i presenti, bar e suppellettili comprese.

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Se state pensando che, quanto a inizio, la trama di *Prey* è banale, vogliamo tranquillizzarvi: ciò che ci ha colpito di più in questo gioco è proprio l'originalità che ne permea ogni aspetto, dalla struttura dei livelli agli enigmi. Era da tanto che non provavamo un FPS in cui i programmatori si sono evidentemente sforzati di rendere il frutto del loro lavoro il più possibile originale, con situazioni inedite e inesplorate che uniscono alla solita struttura degli sparatutto in prima persona delle variazioni sul tema impressionati e, per dirla tutta, inaspettate. Spesso e volentieri, esclamerete: "Wow, questa proprio non l'avevo mai vista!".

Senza svelare nulla di specifico per non rovinarvi la sorpresa, l'aspetto più singolare è costituito proprio dal level design e alla forza di gravità interattiva.

Gli sviluppatori si sono divertiti a "giocare" con la gravità, creando dei livelli che sembrano la realizzazione tridimensionale delle opere di Escher! I corridoi gravitazionali vi consentiranno, infatti, di camminare letteralmente sulle pareti e sul soffitto, raggiungendo punti inaccessibili in qualsiasi altro FPS. Ancora più divertenti sono gli interruttori gravitazionali: sparando addosso a questi pulsantoni, il campo di gravità cambierà (l'attrazione agirà verso il pulsante: in sostanza, la parete con l'interruttore diventerà il "pavimento"). Immaginate cosa succederebbe se nella stanza in cui vi trovate la forza di gravità iniziasse ad agire verso la parete alla vostra destra: non solo "cadreste" verso di essa, ma dovreste evitare gli oggetti quali tavoli, sedie e via dicendo, che volerebbero verso il nuovo "basso". E uscire da una stanza in cui la porta si trova ora sul soffitto o sul pavimento non è sempre facile!

> "Gli sviluppatori si sono divertiti a giocare con la gravità"

Questo è esattamente ciò che capita in *Prey* quando attivate uno di questi pulsanti gravitazionali: veder volare i cadaveri dei nemici, o anche gli oggetti presenti (mai molto numerosi, per la verità) è a volte sconvolgente.

Level design e forza di gravità interattiva, dunque, rendono divertentissimi i duelli con gli alieni, che a questo punto saranno davvero da tutte le parti e li vedrete correre per soffitti e pareti. Inoltre, aprono la strada a una serie di enigmi e puzzle inediti, in cui per superare baratri e pareti apparentemente invalicabili dovrete alterare la gravità di una stanza, camminare sul soffitto o sul muro e poi tornare letteralmente con i piedi per terra.

Logicamente, molte sezioni di *Prey* sono progettate proprio avendo in mente il cambio e i sentieri gravitazionali. In particolare, segnaliamo una mezza dozzina di livelli in cui è davvero

ENIGMI ALIENI O INDIANI?

Prey si discosta dalla maggior parte degli FPS come *Quake 4* o *F.E.A.R.* In quanto è ricco di enigmi e "cose da capire". Per aprire una porta bisognerà trovare un codice; per superare una barriera dovrete ribaltare la gravità della stanza; grazie alla proiezione extracorporea potrete superare un campo di forza che vi bloccherà, e via dicendo. Il bello di questi enigmi è che non vengono ripetuti fino a diventare noiosi: non tutte le porte richiederanno una combinazione (ce ne ricordiamo mezza dozzina in tutto il gioco). Alcuni puzzle saranno particolarmente complessi e, visto che nessuno vi spiegherà nulla, dovrete sperimentare e capire da soli come risolverli.



REQUISITI DI SISTEMA

Prey si basa sul motore grafico di *Doom 3*, che bene o male tutte le schede video recenti dovrebbero reggere senza grossi problemi. Sono state migliorate le texture e aggiunti alcuni effetti, quindi risulta meno snello rispetto al gioco id, ma non sarà necessario dotarsi delle CPU e GPU all'ultimo grido per goderlo al meglio. Tenete presente che la scheda 3D deve supportare i pixel shader.

LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600 (Ottimale)	1024x768 (Accettabile)	1280x1024 (Sconsigliato)	1600x1200 (Sconsigliato)
AntiAliasing	2x (Sconsigliato)	2x (Sconsigliato)	2x (Sconsigliato)	2x (Sconsigliato)

La vecchia GeForce Ti 4600 non è certo un fulmine, ma a 800x600, facendo a meno di qualche dettaglio e abbassando la qualità delle texture, *Prey* è più che giocabile e rimane anche piacevole da osservare.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600 (Ottimale)	1024x768 (Ottimale)	1280x1024 (Accettabile)	1600x1200 (Sconsigliato)
AntiAliasing	2x (Sconsigliato)	2x (Sconsigliato)	2x (Sconsigliato)	2x (Sconsigliato)

Abbiamo dovuto impostare su "medio" la qualità delle texture, ed eliminare alcuni dettagli come il Bump Mapping, ma tutto sommato siamo riusciti a giocare con una discreta fluidità anche a 1024x768, pur con alcuni rallentamenti.

PC Fascia Alta

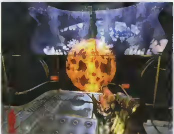
Risoluzione	800x600 (Ottimale)	1024x768 (Ottimale)	1280x1024 (Ottimale)	1600x1200 (Ottimale)
AntiAliasing	4x (Ottimale)	4x (Accettabile)	4x (Accettabile)	2x (Accettabile)

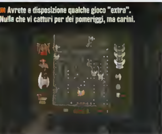
Il PC di fascia alta non ha avuto alcun problema a far girare *Prey* al top del dettaglio sempre al massimo degli FPS consentiti, ovvero 60. Solo alzando la risoluzione e attivando l'AntiAliasing si può incappare in alcuni rallentamenti.

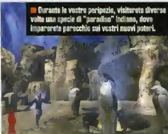


Il Fucile, tramite l'ottica di precisione, mostra i nemici "caldi" e persino i colpi inferti.


I nemici, per la maggior parte, saranno grossi, deformi e stupidi, e tenteranno di squartarvi a vista. L'intelligenza non sarà la loro arma migliore.




Avrete a disposizione qualche gioco "extra". Nulla che vi catturi per dei pomeriggi, ma carini.


Durante le vostre peripezie, visiterete diverse volte una specie di "paradiso" indiano, dove imparerete parecchio sui vostri nuovi poteri.

divertente "giocare" con questo nuovo "parametro". La fantasia dei programmatori ha creato delle situazioni e dei puzzle molto intriganti!

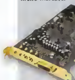
Tornando all'originalità, il fatto che il vostro alter ego sia in grado di intraprendere dei "viaggi spirituali" è un'altra freccia per l'arco di *Prey*. Tommy potrà in ogni momento "separarsi" dal proprio corpo e muoversi come uno spirito, superando zone inaccessibili al suo essere corporeo. In buona sostanza, questo significa varcare dei campi di forza che, evidentemente, non sono in grado di fermare le anime dei nemici degli alieni. Inoltre, esistono dei poco realistici (anche se stiamo parlando di un essere umano rapito dagli alieni e che compie dei viaggi extracorporei) "sentieri" visibili solo al Tommy "etereo" e che gli permetteranno di raggiungere punti altrimenti inarrivabili. Spesso, tali punti saranno connotati da una specie di sole indiano, che diventerà un po' un "segnale" durante tutto il gioco, anche per dei piccoli anfratti nascosti e colmi di munizioni.

L'anima del protagonista di *Prey* è in grado di interagire con i terminali alieni e ciò ha spinto gli sviluppatori a creare una serie di enigmi molto interessanti, in cui dovrete spostarvi in un punto (come un ascensore, per esempio), uscire dal corpo e attivare il controllo alieno del dispositivo per muovere il Tommy fisico da una zona all'altra del livello.

Nelle sue scorribande extracorporee, tra l'altro, Tommy è armato di arco e di potenti frecce spirituali, capaci di ferire mortalmente i nemici alieni. Non sarà consentito, però, attraversare un livello intero come "fantasmi" liberandolo dagli extraterrestri, per poi ripercorrerlo in tutta tranquillità come esseri umani: in primo luogo gli alieni possono difendersi; inoltre, le frecce spirituali sono molto limitate nel loro numero e per "ricaricare" la faretra dovrete

SUPPORTO CREATIVO

Le nuove incarnazioni dell'ultimo motore di John Carmack nascono già con il supporto per le schede X-Fi, e *Prey* non fa eccezione. In particolare, il gioco supporta i nuovi effetti delle EAX Advanced HD 5.0 (principalmente l'Environment FlixiFX, tramite cui vengono simulati sino a quattro ambienti differenti in contemporanea) e permette di caricare i campioni sonori del gioco nei 64 MB di memoria dei modelli Fatal1ty ed Elite Pro. Questo, teoricamente, dovrebbe velocizzare l'esecuzione del motore di gioco. In realtà, il PC su cui abbiamo installato la X-Fi è riuscito a gestire *Prey* senza problemi al numero massimo di FPS raggiungibile dal motore (60, come nel caso di *Doom 3*), quindi non abbiamo apprezzato differenze in termini di velocità. Per quanto riguarda la qualità, invece, la X-Fi ha dimostrato una marcia in più. Siamo proprio su un altro piano rispetto alle schede audio integrate, mentre le differenze con modelli di SoundBlaster meno recenti, come le Audigy 2, sono meno marcate.




Gli effetti dell'Assimilatore sono un vero spasso!

SPLATTER, MA NIENTE HORROR



Prey è un gioco splatter: a pochi minuti dall'inizio, vedrete degli esseri umani squartati e schiacciati da un marchingegno alieno e la situazione non migliorerà andando avanti, quando scoprirete che fine fanno le persone "rapite". Un altro punto che potrebbe "urtare" alcuni giocatori è il dover "uccidere" dei bambini fantasma. Non crediamo sia un prodotto da vietare ai minori, tanto quanto non lo pensiamo della maggior parte dei film splatter, ma comunque ha dei contenuti definibili come "adulti".



In diversi punti del gioco potrete salire a bordo di una specie di shuttle e "librarvi" per il livello. In questi casi, gli spazi saranno più ampi.


Uno dei numerosissimi portali di *Prey*: è possibile sparare attraverso questi "varchi".

eliminare degli avversari con le armi del mondo "normale" e "catturare" il loro spirito.

Quando incontrerete un ostacolo, come una porta chiusa o un campo di forza, non saprete mai subito se la soluzione sarà un bel viaggio extracorporeo, oppure un ribaltamento del campo gravitazionale, o un sentiero sul soffitto da attivare: questo rende gli enigmi di *Prey* imprevedibili, anche se presto vi renderete conto che ogni rompicapo sarà risolvibile in un solo modo.

In generale, non abbiamo incontrato enigmi tanto astrusi o complessi da diventare noiosi o troppo difficili. Riteniamo, però, doveroso segnalare che *Prey* è un FPS in cui non basta andare dritti in un enorme tunnel sparando a tutto ciò che si muove, dato che in parecchie sezioni troverete questi piccoli puzzle da superare. Dovrete scoprire codici per aprire delle porte, oltrepassare barriere con il vostro essere incorporeo, ribaltare la gravità per superare un porta mezza chiusa dal basso e via dicendo. Non è nemmeno un FPS in cui tali ostacoli vengono superati semplicemente attivando tutti i "bottoni" presenti nelle vicinanze: spesso, bisognerà capire come funzioni un "meccanismo" alieno per "aprire" la strada, e sarete tenuti a farlo basandovi su un "suggerimento" o su qualche dettaglio, giocando con i pulsanti alieni ed, eventualmente, con i viaggi extracorporei e le alterazioni gravitazionali. Potremmo riempire almeno due pagine con esempi sugli stupefacenti e piacevolissimi enigmi di questo gioco, ma per evitare di rovinarvi la sorpresa, ci limiteremo a sottolineare che *Prey* è un FPS per cui varrebbe la pena pubblicare una soluzione.

Il tutto senza commettere l'errore, da parte dei programmatori, di cadere nella facile scappatoia rappresentata dall'uso di giochi o puzzle matematici. Potreste chiedervi come mai gli alieni costruiscano degli ambienti con sentieri

> **"Quando incontrerete un ostacolo, non saprete mai subito se la soluzione sarà un bel viaggio extracorporeo, un ribaltamento del campo gravitazionale o un sentiero sul soffitto"**

SALVATE L'INDIANO TOMMY



Anche nei salvataggi, *Prey* si dimostra originale. Innanzitutto, esiste un'intelligente opzione di quicksave che mette al sicuro i vostri progressi, a rotazione, su cinque slot diversi (facendo sì che un salvataggio avventato non rovini ore di gioco), e il quickload richiede una conferma prima di caricare. Inoltre, Tommy non "morirà" mai per davvero, durante il gioco. Se la barra di energia verrà demolita dai colpi alieni, potrete recuperare la sua "fisicità" grazie all'anima extracorporea, "sparando" agli spiriti malvagi che aleggeranno intorno al corpo.



Prima della fine del gioco, ne vedrete di cose strane...



Le armi sono ricche di particolari, anche se spesso raccapriccianti. Il Lanciaparassiti "spara" quello che ci è sembrato una specie di piccolo alieno...



Nonostante *Prey* sia più "luminoso" di *Doom 3*, con cui condivide il motore grafico, non mancano bui anfratti, illuminati dagli spari e dalle esplosioni.





Il falco sarà il vostro "spirito guida", in grado di tradurre le scritte aliene e persino di "distrarre" i nemici. Vi darà anche qualche suggerimento criptico su dove andare...

gravitazionali, o perché per aprire una porta sia necessario un codice nascosto qualche stanza più in là, ma non perché gli extraterrestri chiudano le loro porte con giochi matematici buoni per un test del quoziente d'intelligenza.

A rendervi la vita ancora più problematica, quindi più divertente, c'è un'altra novità di *Prey*: i famosi portali di cui gli sviluppatori parlano da diversi anni. In sostanza, il motore di *Prey* è in grado di gestire delle "finestre" su stanze remote. L'applicazione più semplice e comune è un portale che vi permette di passare da un ambiente a un altro, molto simile a una porta – ci si può persino sparare attraverso.

La fantasia dei programmatori si è sbizzarrita grazie a questa nuova "capacità", e troverete dei portali in posti impensabili (il fondo di casse apparentemente vuote), oppure dei portali mobili che dovrete spostare per accedere a una nuova sezione del livello. La tentazione di proseguire con l'elenco è fortissima, dato che abbiamo vissuto momenti "inaspettati", ma preferiamo non svelarvi nulla di più, e lasciarvi il piacere della scoperta.

Scrivendo del "motore di *Prey*", in realtà, dovremmo sottolineare che l'engine grafico impiegato è quello di *Doom 3*, anche se con parecchie novità e qualche limite già visto. Delle novità abbiamo trattato in precedenza (la possibilità di alterare la gravità a piacimento tramite gli appositi pulsanti oppure i portali). Aggiungiamo che in *Prey* viaggerete a bordo di mezzi alieni e che, anche in questo caso, sarà un'esperienza originale, considerando che gli shuttle avranno una specie di "raggio trattore" e che, quindi, riusciranno a interagire, in modo limitato, con l'ambiente. Non mancherà qualche piccolo enigma, per rendere i vostri viaggi un po' più impegnativi di una semplice scampagnata lungo un tunnel. Purtroppo, non è consentito "raccogliere" gli oggetti: potrete


Uno dei tipici duelli a gravità diverse: i nemici vi osservano e vi sparano da un "pavimento" diverso dal vostro.

sparare e colpirli, facendoli traballare, e in qualche caso spingerli, ma l'interazione con gli oggetti, peraltro poco numerosi, è limitata. Non esiste nessuna Gravity Gun alla *Half-Life 2* (o, visto il tipo di motore, alla *Resurrection of Evil*, l'espansione di *Doom 3*). Un fatto all'inizio spiacevole, ma di cui, onestamente, non abbiamo sentito troppo il peso.

Tra l'altro, il motore fisico esiste in tutto e per tutto, ed è facile rendersene conto ribaltando la gravità di una stanza, momento in cui osserverete


In parecchie situazioni, vi chiederete dove sia veramente il soffitto. Finché non cadrete, ovviamente.

diversi oggetti "cadere" verso il nuovo pavimento.
Dal punto di vista grafico, *Prey* è, come prevedibile, uno splendore per gli occhi. I livelli sono particolareggiati all'inverosimile, con tanti piccoli tocchi di classe che ci hanno lasciato a bocca aperta, come le pareti che sembrano l'intestino esposto di un alieno al momento della digestione, o le asettiche piattaforme lucide e futuristiche.

In generale, i livelli sembrano quelli delle sezioni multiplayer di *Quoke 4* ingoiati da un enorme ventre

"La trama di *Prey* è piacevolmente ricca di colpi di scena"

extraterrestre, dato che si alternano costantemente sezioni "biologiche" viventi a quelle "fantascientifiche" e metalliche.

Ogni tanto, poi, riuscirete ad affacciarvi verso l'esterno e rimarrete ipnotizzati dallo scenario che vi si parerà davanti. L'astronave su cui vi trovate è semplicemente enorme e si staglia sullo sfondo dell'orbita terrestre. Purtroppo, al di là di queste "panoramiche", le "stanze" non sono mai enormi o completamente all'aperto (niente di comparabile alle corse in dune-buggy sulla spiagge di City 17). Le uniche eccezioni sono i tratti che percorrerete a bordo degli shuttle alieni, e che sono fortunatamente un po' più ampi.

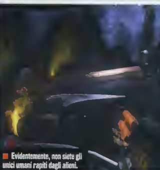
I mostri in cui vi imbatterete negli ambienti spaziali di *Prey* sono piuttosto vari. Si va dai "soldati" ordinari, che ricordano i nemici di un qualsiasi FPS ambientato in un'astronave proveniente da un altro pianeta, a bizzarre creature costruite mettendo insieme parti umane, aliene e robotiche. Ne esistono di parecchie "specie" diverse, da quelle volanti a quelle simili a tirannosauri in miniatura, e sono molto caratterizzate.

In generale, fortunatamente, il "look" è originale rispetto a quello di *Doom 3*. Confrontando i due titoli, *Prey* è sempre più luminoso, anche perché non fa leva sulla "paura" trasmessa al giocatore (pur non mancando di momenti in cui un brivido vi correrà lungo la schiena o vi

TANTI INDIANI, ONLINE

Ovviamente, tutte le novità di *Prey* single player le troverete anche nel comparto multiplayer. Le otto mappe presenti nel gioco sono una festa di corridoi gravitazionali e sentieri visibili solo in modalità extracorporea. Inoltre, in alcune arene multiplayer, la gravità cambia con il punto in cui vi trovate, per aggiungere un pizzico di imprevedibilità che in single player sarebbe stata solo dannosa. Il multiplayer di *Prey* prevede due sole modalità: Deathmatch e Team Deathmatch, che recensiremo a fondo in uno dei prossimi numeri, quando vedremo come le arene online risponderanno al richiamo di questo titolo!


[GMC] Pape sta per essere sciolto da [GMC] Neon.


Evidentemente, non siete gli unici umani rapiti dagli alieni.

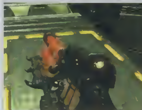
ALTRO CHE TOMAHAWK!



Chiave inglese Gordon Freeman ha il piede di porco, Tommy una bella chiave inglese. Tra l'altro, unica arma di origine umana.



Spruzza Acido Spara delle specie di cartucce di un liquido verde corrosivo e rimpiazza il classico fucile a canne mozze. Il colpo secondario è... massiccio.



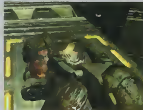
Fucile Lo raccoglierete abbastanza presto. Oltre alla raffica di proiettili, è possibile usarlo come fucile da cecchino.



Biocannone Non vi diciamo dove lo troverete, però ricorda la Gatling di Duke Nukem. Lancia anche una bella granata.



Parassita Una specie di granchietto verdastro che può essere usato come granata o mina di prossimità. Bellissimo il crack della zampetta-attivatore.



Lanciaparassiti Spara dei razzi molto potenti che esplodono colpendo tutto quello che c'è intorno.



Assimilatore L'arma più interessante del gioco: secondo come la "caricherete", lancerà palle di fuoco, fulmini, un getto che ghiaccerà i nemici o un colpo "segreto" ancora più devastante.



Arco "dell'anima" Uscendo dal proprio corpo, Tommy potrà utilizzare un letale arco con frecce "spirituali". Le munizioni sono le "anime" dei nemici uccisi (con armi convenzionali).



Alcuni "marchingegni" sono affascinanti, come questo mega portale.



Il gioco, sebbene usi il motore di *Doom 3*, è molto più "chiaro". Tommy stesso ci scherza su, dicendo che un punto del gioco è così scuro da essere "Doomed" (letteralmente, "condannato")!



Quelle specie di "sonde" sono armate fino ai denti.

troverete a saltare sulla sedia). È sempre possibile illuminare l'area circostante con l'accendino di Tommy (senza rinunciare a impugnare un'arma, come succedeva invece in *Doom 3*).

La trama alla base di *Prey* vi coinvolgerà molto più di quanto capita negli FPS standard: un po' perché è divertente esplorare le viscere di un'astronave aliena così immensa, e in parte perché la ricerca della vostra amata farà da "elemento di unione" tra le varie sezioni che affronterete. Anche in questo caso, non vi diremo nulla su quanto vi aspetta, ma ci permettiamo di svelare che, per appartenere a uno sparatutto in prima persona, l'intreccio è piacevolmente ricco di colpi di scena e pieno di gustosi imprevisti.

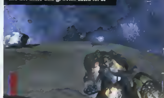
I livelli, invece, sono lineari: come nella maggior parte degli FPS dal primo *Doom* in poi, dovrete affrontare una serie di mappe da attraversare dall'inizio alla fine. I programmatori si sono concessi qualche "divagazione sul tema" e, ogni tanto, potrete esplorare qualche vicolo cieco o qualche sezione fine a se stessa. Ci sentiamo di rassicurarvi, comunque: non rischierete di perdervi e la mancanza di una mappa 3D, ormai caratteristica negli FPS, non si fa sentire troppo. Come nota positiva, però, potrete quasi sempre tornare sui vostri passi.

Al di là della struttura lineare, che è uno spiacevole requisito di ogni FPS single player, i livelli sono molto affascinanti: in primo luogo per la grafica spettacolare (siamo sicuri che, in più di un'occasione, vi fermerete ad ammirare il panorama, le matasse di cavi biologici o l'orrido movimento di alcune superfici aliene), ma anche per il groviglio di passaggi gravitazionali che spesso incontrerete. Se la struttura dei livelli è, come abbiamo scritto, lineare – nel senso che esiste un punto d'ingresso e un punto di uscita, e sono uniti da un "tragitto" da compiere senza troppe deviazioni – gli ambienti di *Prey* sono piuttosto ampi e vi concedono una certa libertà di azione, sia per quanto riguarda l'esplorazione, sia per le dure battaglie con le orde avversarie.

Un ingrediente fondamentale in un FPS degno di tale nome è proprio l'Intelligenza Artificiale e *Prey*, in questo senso, mostra qualche limite, ricordando più i mostroni senza troppo sale in zucca di *Doom 3* che quelli astuti di *F.E.A.R.*. I nemici più "intelligenti" sono i soldati, che poi sono anche i più comuni. Spesso appaiono dal nulla tramite i portali e sono in grado di scegliere se usare la propria arma (il Fucile, che avrete quasi subito anche voi) a raffica (da vicino) o con l'ottica di precisione – in quest'ultimo caso, vi accorgerete che vi staranno



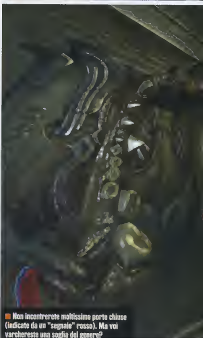
Il primo dei "boss" di fine livello, da abbattere seguendo la "vecchia scuola" di tanti missili e granate. Gli altri non ve li mostreremo!



A volte, vi ritroverete su piccoli "pianetini" all'interno dell'astronave, che avranno una gravità tutta loro.



Alcuni "enigmi" meritano un po' di esperimenti.



Non incontrerete moltissime porte chiuse (indicate da un "segnale" rosso). Ma voi varchereste una soglia del genere?

INTERVISTA A JEREMY SOULE

Abbiamo scambiato due parole con l'autore delle musiche di *Prey*.

GMC: Che materiale avevi a disposizione quando hai iniziato e comporre la musica di *Prey*? In che maniera lo sviluppo del gioco ha influito sulla colonna sonora?

J.S: Jeron Moore, regista e compositore, si occupava di prendere filmati delle sessioni di gioco e partivamo da questi per cercare di intuire il tipo di musica che era necessario creare. Poi mandavamo dei filmati ai ragazzi di Human Head, che li revisionavano e indicavano i momenti del gioco in cui ci sarebbero stati i passaggi da una traccia audio all'altra.

GMC: Per il tuo lavoro utilizzi solo tastiere e strumenti virtuali o ti diletti anche con registrazioni di strumenti reali?

J.S: Mi capita spesso di dirigere orchestre e comporre musiche orchestrali. Difficilmente nei miei lavori collaborano meno di 85 musicisti. Non disdegno gli strumenti elettronici e nel mio laboratorio può capitare anche di usare una rete di ben 20 PC su cui girano accurate simulazioni di strumenti reali.

"puntando" grazie ai fasci luminosi del mirino laser. Sono anche in grado di evitare i vostri colpi, di spostarsi se "inquadrati" e di cercare un minimo di riparo: l'atto più astuto che gli abbiamo visto fare è stato quello di spegnere sotto i piedi di Tommy i sentieri gravitazionali, facendolo cadere a terra come un sacco di patate. Purtroppo, era una sequenza scriptata, ed è capitato solo una volta.

La maggior parte degli altri avversari, invece, è composta da mostri di origine più o meno varia (sempre orrida). Tutti, però, hanno la tendenza ad attaccarvi in corpo a corpo, quindi a caricarvi senza pensarci su troppo. Fanno eccezione delle specie di insettoidi con il busto umano, capaci di sparire in una sorta di "porta-feritoia" e di riapparire nel posto più propizio per massacravi tramite un'altra apertura, e un paio di tipi di creature volanti (una robotica, l'altra organica) che tendono a nascondersi e a colpirvi di soppiatto.

Non manca qualche "boss di fine livello", che inizialmente dovrete fare a pezzi nel buon vecchio modo (un sacco di bombe e piombo alieno rovente). Come in altri FPS, quali *Painkiller*, i boss più "avanzati" richiederanno più fantasia e sperimentazione per scoprire come mandarli all'altro mondo. Anche in questo caso, non si tratta di enigmi da avventura grafica, ma comunque dovrete impiegare molti più neuroni che negli FPS tradizionali. Sempre in merito ai boss di fine livello, sottolineiamo che non sono né troppo numerosi, né troppo potenti da invocare l'uso di trucchi, gabole e "god mode".

> **"*Prey* è un FPS per cui varrebbe la pena scrivere la soluzione"**

Un plauso lo meritano le armi presenti in *Prey* che, a eccezione della Chiave inglese impiegata come mazza, sono tutte di origine extraterrestre. Il Fucile è quella che utilizzerete più spesso (soprattutto nella prima metà del gioco), anche perché sarà molto facile reperirne le munizioni. Segnaliamo un'arma "customizzabile" (l'Assimilatore), che potrete caricare con degli appositi "dispenser": secondo come la rifornirete, lancerà delle palle di fuoco (ottime a distanza), dei fulmini (più letali a media gittata) e un raggio congelante, devastante nelle immediate vicinanze. Esiste anche un quarto tipo di "munizione", presente solo verso la fine del gioco e che, quindi, non vi sveleremo – però è veramente devastante!

Non mancano una specie di lanciamissili (il Lanciaparassiti) e un mitraglione stile Gatling (il Biocannone), ma il premio per l'arma più particolare va a dei piccoli insetti alieni (Parassiti) che sarete liberi di raccogliere e lanciare, dopo averli "innescati" strappando loro una zampa. Niente di nuovo sotto il sole, dato che ricordano quelli di *Half-Life 2*, ma piacevolmente disumani da utilizzare.

I difetti di *Prey*? Pochi. Volendo fare i pignoli, ci saremmo aspettati qualcosa di più dai mostri e dai nemici: nonostante siano adeguatamente intelligenti (pur se i livelli e l'interazione con l'ambiente non si prestano alla I.A. dei team di

"Vieni giù". "Sei tu che sei su".

La splendida colonna sonora comprende l'eccellente "Don't fear the Reaper".

Non è un errore grafico, quel "coso" sta "entrando" nella fessura della parete. E riapparirà da un'altra, tendenzialmente alle vostre spalle.

supersoldati di *F.E.A.R.*), alla fine sono pericolosi soprattutto per il volume di fuoco e per la loro resistenza. Anche i boss sono piuttosto anonimi (a parte uno, ma non possiamo dirvi perché!): è divertente l'idea di proporli, più avanti, come versioni ridotte dei "boss di fine livello".

Siamo sicuri, e lo abbiamo già ribadito più volte, che alcuni puzzle potrebbero rivelarsi un po' ostici. Non siamo al livello di veri e propri enigmi da avventura, ma chi non ha mai giocato a nulla che non fosse un FPS "spara a tutto quello che si muove" potrebbe rimanere incastrato in qualche punto.

Per quanto vi catturerà *Prey*? Per quanto riguarda la longevità, il gioco non si discosta dalla media degli sparatutto in prima persona degli ultimi anni: un utente di media esperienza, che riuscirà a "imbroccare" la maggior parte degli enigmi al primo colpo senza perderci troppo tempo, arriverà alle sorprese finali e ai titoli di coda in non meno di 12 ore. Qualche lettore più dotato con il mouse potrebbe impiegarci un po' meno, ma siamo sicuri che la maggior parte dei giocatori rimarrà impegnata, casomai, per un numero *maggiore* di ore, proprio a causa di qualche rompicapo da studiare a fondo.

Tutto questo senza prendere in esame il multiplayer, di cui trattiamo in un box in queste pagine e, soprattutto, di cui parleremo in futuro quando le arene saranno piene di Tommy in carne o ossa con cui combattere. Siamo certi che i giocatori che preferiscono il multiplayer saranno soddisfatti da una serie di novità – dai sentieri gravitazionali ai viaggi extracorporei – presenti anche nel comparto online.

Per ora, quindi, ci limiteremo a dire che *Prey* è un FPS splendido e intrigante, che non dovrebbe mancare nella collezione dei "giochi installati e finiti" di un vero appassionato del genere.

Paolo Paglianti



IN ALTERNATIVA...

Half-Life 2, Nov 04, 9
L'FPS per eccellenza, completo, longevo e pieno di sorprese. È appena uscito *Episode 1*.

F.E.A.R., Ott 05, 9
Intelligenza Artificiale ai massimi livelli, per un gioco intrigante e molto impegnativo. E poi, fa davvero "paura"!

info ■ Casa **Take 2** ■ Sviluppatore **3D Realms/Human Head** ■ Distributore **Take 2 Italia** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet www.prey.comoverview.htm

specifiche tecniche

- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB PS, 3 GB HD, DVD, Win 2000 o XP**
- Sistema Consigliato **CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, Scheda audio X-Fi**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Grafica e sonoro fantastici
- Originale sotto molti punti di vista
- Variare la gravità è la fine del mondo

- Enigmi a volte complessi
- Boss di fine livello poco originali
- I.A. non eccelsa

Prey **può essere già considerato come il più spettacolare e originale FPS del 2006. Resta qualche perplessità in merito all'Intelligenza Artificiale e sul numero di mappe multiplayer, ma per il resto è uno sparatutto in prima persona da non perdere.**

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	DESIGN DEI LIVELLI
9	8	9	8	8	9



Strecciando sopra i fossili, nella teca di un museo, basterà uno scontro per rischiare di volare di sotto.

L'Havok c'è, ma il suo utilizzo è ridotto all'osso.

GENERE: GIOCO DI CORSE

MICROMACHINES V4

Un'emozionante corsa fra la vasca da bagno e il salotto.

IN ITALIANO

***MicroMachines V4* è stato interamente tradotto in italiano. Sarebbe stato strano aspettarsi di meno, considerato che oltre allo striminzito manuale, i doppiatori si sono dovuti limitare alle poche frasi che appaiono a video.**

ALCUNE serie videoludiche spariscono per qualche tempo, per poi riapparire quasi senza preavviso. Come quella di *MicroMachines*, che dopo aver spopolato un po' su tutti i formati negli Anni '90 è finita nel limbo e ora fa nuovamente capolino sui monitor PC.

Una sorpresa che capita a fagiolo e suggerisce un'estate a base di gare con gli amici. Perché chi ha provato i precedenti episodi sa benissimo che le sfide offerte da questo videogioco sono quanto di più esilarante e frustrante capiti di vivere, soprattutto in compagnia di altri tre contendenti, non necessariamente esperti: essere bravi conta, ma la fortuna e la casualità hanno molto da dire in *MicroMachines*. Potete conoscere a memoria ogni curva e ogni salto, ma un missile sparato a casaccio dall'ultimo arrivato è in grado di farvi ritrovare fuori dal tavolo anche dopo una serie di giri ineccepibile.

Il feeling con il sistema di controllo è proprio quello, perfetto, che ricordiamo dal terzo episodio: i comandi non hanno bisogno di alcuna spiegazione e, in pochissimi secondi, si è già in grado di pilotare a dovere. L'esperienza, invece, insegnerà a saper sfruttare le scorciatoie, a intuire il bonus più adeguato a ogni situazione e, soprattutto, a eliminare gli avversari sbalzandoli dal percorso. Anche la gestione della telecamera non fa rimpiangere le precedenti incarnazioni, seguendo in maniera impeccabile l'azione e non nascondendo mai porzioni fondamentali dell'arena.

"Il feeling con il sistema di controllo è perfetto"

Peccato che l'esaltazione iniziale tenda a offuscarsi dopo qualche manciata di circuiti. Se *MicroMachines V3* si distingueva dai precedenti capitoli per un nuovo spettacolare motore tridimensionale, questo quarto episodio, nel 2006, non riesce a stupire tanto.

La grafica è pulita e curata nei particolari, ma a nostro avviso ha anche uno stile meno realistico e decisamente più vicino a quello del cartone animato. Non ci attendevamo dei miracoli, anche perché in questo genere di giochi non è necessario esibire motori grafici all'avanguardia, però non sarebbe stato male qualche effettuccio che sfruttasse decentemente le potenzialità dei Pixel Shader. Fortunatamente, il motore grafico è alquanto snello e anche su PC non nuovissimi *MM V4* correrà come un missile a risoluzioni molto elevate. I numerosi tornei che è consentito affrontare in single player offrono un livello di difficoltà tarato piuttosto bene, anche se ogni tanto capiterà di imbattersi in una competizione apparentemente difficilissima, su cui spendere parecchio tempo prima di raggiungere l'agognato primo posto. La varietà è garantita sia dall'elevato numero di circuiti, sia dai differenti tipi di competizione, che vanno dal classico "chi arriva primo vince" alla solita competizione stile MicroMachines in cui è necessario distanziare l'avversario fino a farlo uscire dal campo visivo, aggiudicandosi un punto.

Con il tempo, però, il giocatore smaliziato inizierà a notare una mancanza di ispirazione nella realizzazione dei livelli. Sebbene la qualità media sia più che discreta, sono assenti quei tocchi di classe che fanno la differenza fra un gioco divertente e uno eccellente.

UN JOYPAD PER TUTTI

La tastiera si è rivelata un metodo di controllo eccellente per *MM V4*, anche se il joypad è imbattibile. L'unico limite è che risulta scomoda per giocare con più amici. E da soli, l'esperienza è solamente un surrogato dell'esaltazione che si prova insieme a tre contendenti da spintonare e "dileggiare" con trasporto. Meglio dotarsi di quattro joypad (anche economici).

QUANTI BONUS

La strategia fondamentale in *MicroMachines V4* è basata sul saper usare correttamente gli oggetti che si recuperano sul percorso. Ci sono armi per colpire chi sta davanti e farlo rallentare, piuttosto che mine o simili da seminare per intralciare i nemici che incalzano. Esistono anche moltiplicatori di danno, così come bonus per recuperare l'energia persa durante gli attacchi. Rispetto agli altri episodi, i bonus sono fin troppi (e quando vengono presi, "rinascono" dopo pochi istanti), tanto da non obbligare a spericolate manovre pur di aggiudicarsi l'arma giusta al momento giusto.



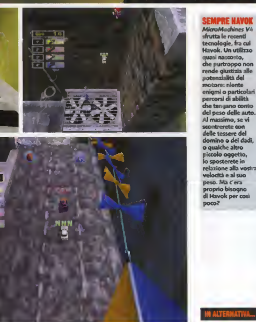
I fornelli accesi non faranno bene all'auto: passandoci sopra subirà gravi danni.



Il granchio gigante è un essere dalle chele molto pericolose. E non potrete abbatterlo.



Il mattarello che si intravede più avanti tende a oscillare, risultando a volte un nemico, e volte un comodo alleato contro gli avversari.



SEMPRE HAVOK

MicroMachines V4 sfrutta le recenti tecnologie, fra cui Havok. Un utilizzo quasi nascosto, che purtroppo non rende giustizia alle potenzialità del motore: niente enigmi o particolari percorsi di abilità che tengano conto del peso delle auto. Al massimo, se vi scontrerete con delle tessere del domino o dei dadi, o qualche altro piccolo oggetto, lo sposterete in relazione alla vostra velocità e al suo peso. Ma c'era proprio bisogno di Havok per così poco?

Ci sono punti dove sfruttare la propria furbizia, rampe che permettono di accedere a comode scorciatoie o anguste sezioni dove appoggiarsi all'avversario per farlo cadere nel vuoto, ma *MicroMachines V3* a nostro avviso rimane ancora imbattibile come qualità dei tracciati.

Probabilmente, è la gestione dei bonus che rende questo quarto episodio leggermente meno esaltante: se ne trovano fin troppi, tanto da non spingere a rischiare pur di agguantare quel succoso missile nascosto dietro un salto cieco, piuttosto che l'energia "imboscata" in uno strettissimo passaggio. Alcuni apprezzeranno il fatto che, in tal modo, *MicroMachines V4* risulta più abbordabile, ma coloro che amano un po' di sana competizione rimarranno amareggiati.

Più che altro, lascia perplessi che il supporto al motore fisico Havok non si rifletta maggiormente nel gameplay: non volevamo enigmi come quelli di *Half-Life 2*, però un piccolo sforzo mentale in più avrebbe permesso di creare situazioni divertenti all'interno dei livelli.

Si tratta, in ogni caso, di un limite facilmente aggirabile grazie all'editor di tracciati: pazienza e fantasia consentiranno a chiunque di ottenere risultati eccellenti. E proprio l'editor, insieme alle modalità di gioco online, estende in maniera netta la longevità di *MicroMachines V4*, che diversamente finirebbe presto in un cassetto.

Alberto Falchi



IN ALTERNATIVA...

Mashed, Ago 04, 7
Allegato pochi mesi fa a GMC in edizione Budget è il degno erede di *MicroMachines*. Forse meno caratterizzato, ma molto divertente.

Re-Volt, Set 99, 9
Un approccio più vicino ai classici giochi di guida (con visuale in terza persona), ma sempre caratterizzato da piste pazze e vetture piccine.

Info ■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.codemasters.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, lettore DVD**
- Sistema Consigliato **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, joypad**
- Multiplayer **Internet, LAN, Stesso PC**

- Immediato
- Motore grafico fluido
- Ottimo editor di tracciati

- Circuiti meno ispirati che in precedenza
- Tecnicamente migliorabile
- Fin troppi bonus sul percorso

MicroMachines V4 **può essere considerato il perfetto passatempo per l'estate, da giocare in compagnia di qualche amico. Purtroppo, non supera il suo predecessore, che rimane tuttora un punto di riferimento.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CIRCUITI	SISTEMA DI CONTROLLO
6	6	8	7	7	9

7½



Le pistole gemelle "Ebony & Ivory" sono ormai leggendarie!


Non c'è dubbio che Dante sia uno dei personaggi più carismatici della storia dei videogiochi.

GENERE: PICCHIADURO/AZIONE

DEVIL MAY CRY 3: RISVEGLIO DI DANTE – SPECIAL EDITION

Un viaggio all'inferno, per gentile concessione di Capcom!

IN ITALIANO
La scatola, il manuale del gioco, i menu e i sottotitoli sono stati tradotti in italiano. Il testo a video, a nostro parere, è poco leggibile.



ORO E GIALLO
Ogni volta che si inizia una partita è possibile selezionare tra due opzioni: oro e giallo. Con la prima, il giocatore dopo un "game over" ricomincerà la propria sfida nel punto esatto in cui era morto (utilizzando una sfera di color oro). Selezionando la seconda, sarà possibile ricominciare dall'ultimo checkpoint usando una sfera gialla.

SPARDA, il demone guerriero, migliaia di anni fa respinse armato di una spada leggendaria l'assalto dei suoi simili, pronti a soggiogare la razza umana.

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Dalla sua unione con un'umana nacquero due figli: Dante e Vergil. Il primo divenne un temibile cacciatore di demoni al servizio del bene; il secondo, animato da un'insaziabile sete di potere, si alleò con le forze del male. Dante e Vergil, due fratelli così diversi tra loro, due personaggi carismatici, due combattenti dotati di poteri sovrannaturali, due strade destinate a incontrarsi per una resa dei conti all'ultimo sangue: benvenuti nell'inferno di *Devil May Cry 3*, il famoso action game firmato Capcom!

Se i giocatori PlayStation 2 hanno una certa familiarità con la saga creata Shinji Mikami, per quelli PC si tratta di una prima assoluta. Dopo uno stupefacente esordio nel lontano 2001, Dante cadde "letteralmente" negli inferi nel 2003, a causa dell'abbandono dello storico game designer e della sua sostituzione con Tsuyoushi Tanaka. Il terzo episodio, invece, ha riportato la serie ai fasti originari.

Dopo la discreta conversione di *Onimusha 3: Demon Siege* (recensito sul numero di aprile di GMC), *Devil May Cry 3: Risveglio di Dante Special Edition* è il secondo titolo ad arrivare su PC, frutto dell'accordo tra Capcom e Ubisoft che culminerà nella pubblicazione in autunno dello straordinario *Resident Evil 4*, uno dei migliori titoli per console degli ultimi anni. Il terzo atto della saga concepita da Mikami è strutturato come un gustoso "antefatto" del primo e pone l'accento sulla vita privata e il destino di Dante, facendoci fare la conoscenza con il suo malvagio fratello e con l'ennesima bambola sexy pronta a combattere al suo fianco (dopo la bella Trish e la strepitosa Lucia, ora è il turno di Lady).

Devil May Cry 3 è stato arricchito da una trama degna di un best-seller, da inquadrature con taglio cinematografico e da continui colpi di scena capaci di mantenere alta l'attenzione e in movimento

> "Decine di mostri e creature infernali da affrontare sullo schermo"

le dita del giocatore. Insomma, tutti gli elementi che hanno reso il primo gioco Capcom un concentrato di adrenalina e di pura azione sono rimasti immutati, così come lo straripante carisma del nostro sterminatore di demoni preferito.

L'introduzione di *Devil May Cry 3: SE* è qualcosa di indescrivibile a parole e ci presenta un Dante impegnato ad affrontare una squadra di demoni spedita da suo fratello Vergil per demolirgli l'ufficio. L'ammazza demoni si libera dei malcapitati con una serie di colpi di arti marziali – alla Jet-Li per intenderci – e acrobazie impossibili. Lo schema di gioco è piuttosto semplice: decine di mostri e creature infernali da affrontare sullo schermo, lungo una serie di livelli che porteranno a combattere contro i crudelissimi boss finali. In questi scontri, Dante farà sfoggio delle proprie abilità nei combattimenti e dei suoi poteri soprannaturali: ciò significa combo spettacolari e piombo a volontà!

Tra le novità di questo terzo episodio si segnala la possibilità di scegliere lo stile di combattimento preferito tra i quattro disponibili. La decisione non ha una funzione semplicemente estetica. Se si opta per le armi da taglio, Dante diventerà letale nell'uso degli spadoni e potrà sfruttare combinazioni e acrobazie specifiche (restando in aria per minuti interi).

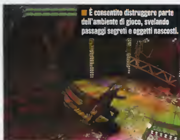
SHINJI MIKAMI



Non c'è dubbio che Capcom, negli ultimi anni, abbia raggiunto un successo planetario grazie ai suoi survival horror, la saga di *Resident Evil* in testa. Dietro questi titoli c'era Shinji Mikami, il genio creativo che ci ha regalato alcune delle serie videoludiche più amate: stiamo parlando di *Onimusha: Worlords* (2001), *Dino Crisis* (1999), *Devil May Cry* (2001), *Resident Evil* (1996) o *Viewtiful Joe* (2003), solo per citare le più famose. Dopo essersi volontariamente esiliato nel team satellite di Capcom, Clover Studio (in seguito a una serie di dissidi con il vertice del colosso nipponico), Mikami ha dato il suo contributo al recente *Okomi* per PS2 ed è tuttora impegnato nella realizzazione di *God Hand*. Se siete rimasti affascinati dai videogiochi creati da Shinji Mikami, vi consigliamo un libro scritto da Francesco Alinovi dal titolo "Resident Evil. Sopravvivere all'orrore" (editore Unicopli, anno 2004, 11 euro), un'interessante panoramica sull'universo di mostri e zombi creato dal game designer giapponese.

UNA QUESTIONE DI STILE

Dante ha un carisma unico, per certi versi inarrivabile e secondo solo a Solid Snake. Soprattutto, ha un proprio stile nel combattere. *DMC3: SE* offre quattro diversi modi di duellare. Il primo è il Trickster (Imbroglione), che permetterà di schivare gli attacchi dei nemici con acrobazie uniche; il secondo è lo Swordmaster (Maestro di Spada), che permetterà delle spettacolari combo con le armi bianche; il terzo è il Gunslinger (Pistolero), che sfrutta un vasto campionario di armi da fuoco; infine, il quarto è il Royal Guard (Guardia Reale), che sfrutta le abilità difensive di Dante. Inoltre, è possibile cambiare il modo di combattere prima dell'inizio di ogni livello.


È consentito distruggere parte dell'ambiente di gioco, svelando passaggi segreti e oggetti nascosti.

Lady incenerisce gli avversari demoniaci con il tubo di scarico delle moto.

Il titolo di Capcom è azione pura e si dimostra sufficientemente vario nel proseguo dell'avventura.

SFERE

Nel gioco, ci sono diverse sfere a cui prestare attenzione. Sono le anime dei mostri uccisi e la loro funzione varia secondo il colore. Più ne accumulerete, più ne potrete utilizzare per potenziare amuleti e armi in vostro possesso. Le sfere verdi servono a ripristinare l'energia vitale persa nei combattimenti, quelle gialle danno modo di resuscitare, mentre le blu incrementano il livello massimo di energia. Quelle bianche e viola, invece, servono per aumentare il "Devil Trigger" di Dante (la sua capacità di trasformarsi in demone), mentre le rosse sono utili per barattare nuovi poteri e oggetti magici.

SPECIALITÀ PARTICOLARI

La "Special Edition" di *Devil May Cry 3* uscita per PC include nuove caratteristiche. È possibile giocare nei panni di Vergil, una volta terminata l'avventura con Dante. Vengono sbloccate altre nuove modalità, come quella Palazzo Insanguinato (in cui bisogna combattere lungo i piani dell'edificio), quella Turbo (che porta al 120% la velocità di Dante e compagnia) o quella Molto difficile (per chi considera i quattro livelli di difficoltà inseriti troppo semplici). Infine, grazie alla modalità Filmati è consentito rivedere tutti i video sbloccati durante il gioco.

Inoltre, in base allo stile selezionato, alla fine di ogni livello si avranno dei bonus da investire per migliorare le armi dell'ammazza-demoni. Quando si completerà una missione, la prestazione verrà giudicata e, in base al risultato ottenuto, si avranno preziosi oggetti e bonus vari.

Le mosse speciali di Dante sono valorizzate da un sistema di controllo capace di esaltare il giocatore. Guardare Dante combattere è elettrizzante, così come affrontare le diverse creature che infestano il mondo infernale di *Devil Moy Cry 3*. A tale scopo, inoltre, è consigliabile un pad a 12 tasti con due levette analogiche.

I duelli con i boss finali – soprattutto le prime volte – richiederanno un minimo di strategia e qualche "game over" sacrificale. Per fare piazza pulita, Dante impiegherà circa una quindicina d'ore, ma una volta completato il gioco si sbloccheranno nuove modalità e sarà consentito rigiocare l'avventura nei panni di Vergil.

Il lungo cammino che dovrà affrontare l'ammazza-demoni di Capcom è costellato da orde di nemici la cui Intelligenza Artificiale è pregevole. Con il passare delle ore e dei livelli, poi, il loro atteggiamento e la loro astuzia cambieranno, in modo graduale e ben calibrato.
Da un punto di vita grafico, la conversione di Capcom si attesta su un'ampia sufficienza, ma nulla di più. L'atmosfera che regna in *Devil Moy Cry 3: Risveglio di Donte Special Edition* è di matrice gotica e segna un ritorno al primo episodio della serie. Le ambientazioni sono ben caratterizzate, mentre la gestione delle inquadrature della telecamera presenta ancora qualche problema, specialmente nei primi minuti di gioco. Una volta presa confidenza con l'ambiente circostante e le inquadrature, Dante riuscirà a lanciarsi nel suo personale massacro. Il tutto accompagnato da una colonna sonora di stampo hard rock/heavy metal molto godibile. Insomma, la caccia ai demoni è iniziata!

Raffaello Rusconi



IN ALTERNATIVA...

Onimusha 3: Demon Siege,
Apr 06, 7 ½
Discreta conversione di uno splendido gioco d'azione per console di Capcom. È ambientato tra il Giappone feudale e la moderna Parigi.

Prince of Persia I Due Troni,
Gen 06, 9
Terzo episodio per il ritrovato Principe di casa Ubisoft. Uno dei migliori giochi d'azione disponibili per PC.

info ■ Casa **Capcom** ■ Sviluppatore **Capcom** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.dmc3.co.uk/home.htm

specifiche tecniche
- 5istema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, DVD-ROM, 2 GB HD, Win 2000 o XP**
- 5istema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, 5cheda 3D 256 MB RAM**

- Dante ha tanto carisma!
- Sistema di combattimento elettrizzante
- Buona varietà di sfide

- Qualche problema di inquadrature
- Comparto grafico identico a quello PS2
- A volte è un po' frustrante!

Lo sterminatore di demoni più famoso del mondo videoiudico approda finalmente al pianeta PC. Pur trattandosi di un'onesta conversione, il terzo capitolo della saga *Devil May Cry* sprizza carisma, adrenalina e azione da tutti i pori.

8

GRAFICA	5ONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUALITÀ DELLA CONVERSIONE	TRAMA
7	7	B	B	7	B



Nella modalità Arcade si ha una scelta di vetture piuttosto ampia fin dalla prima partita.





Tra le richieste della ragazza potrebbe anche esserci quella di evitare, giustamente, delle meteoriti!

GENERE: GIOCO DI GUIDA

OUTRUN 2006 COAST 2 COAST

Abbassate i fucili, mettetevi al volante di una Ferrari e schizzate sulla strada come proiettili!

IN ITALIANO

OutRun 2006 viene venduto con gioco, scatola e manuale tradotti in italiano.



FLAGMAN

Avete paura di finire troppo velocemente OutRun 2006? Non preoccupatevi, la modalità Coast 2 Coast permette di affrontare una lunga serie di sfide basate sia sulla soddisfazione delle richieste delle "bionde" (chiamata "Heart Attack"), sia su una più semplice e per noi soddisfacente corsa contro l'orologio e contro altri tre avversari, gestita dal celeberrimo Flagman.

VIENE il momento in cui un giocatore può e deve concedersi una pausa e un premio. Viene il momento in cui anche le guerre devono essere fermate e i misteri sanguinosi lasciati irrisolti.

In quel momento, è consigliabile avere un bel cuscino soffice da piazzare sotto la sedia (meglio se con schienale reclinabile) e un cocktail con l'ombrellino a portata di mano: è tempo di divertirsi e di prendere del sole in faccia con *OutRun 2006 Coast 2 Coast*.



Difficile immaginare un gioco meno adatto di *OutRun 2006 Coast 2 Coast* alla conversione per PC. Rilassante, quasi banale, coloratissima e pensata immaginandosi il giocatore sprofondato in una poltrona o su un divano, la nuova versione del classico senza tempo di Yu Suzuki parte decisamente male in questa sua edizione. Sorbirsi menu di selezione che arrivano direttamente dal mondo console e vengono spalmati senza criterio o pietà alle risoluzioni più generose dei nostri monitor non è certo cosa nuova, ma non ci si abitua mai a tale scempio e la domanda è sempre la stessa, ugualmente lecita nonostante il passare degli anni: "Possibile che non si potesse curare almeno decentemente tutto ciò che costituisce l'interfaccia grafica?". Per intenderci: in *OutRun 2006 Coast 2 Coast*, al fine di modificare la risoluzione è obbligatorio tornare a Windows. Giusto per dirne una. E per dirne un'altra: la quasi totalità degli elementi 2D che costituiscono le informazioni su schermo durante le gare hanno problemi di gamma, di risoluzione e quindi si finisce per annegare nel solito mare di pixel, che fa tanto '86 (l'anno di uscita dell'originale *OutRun*) e così poco 1.986 (gli euro che forse avete speso per il vostro ultimo ninja-PC).

Finita la pioggia di veleno, passiamo a quella di stelle, come quelle dipinte da *OutRun 2006* in uno dei livelli finali: il fascino del gioco di guida di Sega è talmente strabordante e magnetico, che tutto quanto appena scritto di impietoso sulla conversione per PC passa in secondo piano. Sissignori, perché una volta che ci si mette alla guida della propria Ferrari (ce ne sono svariati modelli, anche da acquistare con la moneta corrente di *OutRun*, guadagnata ultimando le gare), il vento comincia a soffiare tra i capelli, il sole a splendere sulla carrozzeria e la musica a diffondersi ora placida, ora roboante dalle casse dell'autoradio. Per quanto siano almeno due le periferiche consigliate per godersi al meglio *OutRun 2006* (un volante e un ventilatore sparato in faccia), la cruda realtà è che anche con le sole freccette ce la si gode: perché si accelera "mandando in su", quindi si utilizza una sola mano, quindi si può tenere l'altro gomito fuori dal finestrino o stringere una bella bibita ghiacciata tra le dita.

> "Un modello di guida tanto semplice quanto divertente"

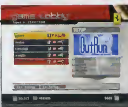
Vista la semplicità del gioco, verrebbe da chiedersi dove stia il divertimento, quale sia l'ingrediente segreto che fa salire le palpitazioni del cuore. Secondo chi scrive sono gli scenari, il dinamismo delle scene, la sensazione di velocità che porta non solo a correre e sgommare, ma soprattutto a godersi ogni pochi minuti il nuovo livello che ci si trova a percorrere (in *OutRun* la questione fondamentale è spingere a tavoletta e arrivare al termine di un percorso, non un circuito, che conduce a un bivio; ogni

OUTRUNOLOGIA



Vent'anni a mangiare moscerini, l'originale *OutRun* debutta in sala giochi nel 1986 ed è firmato Yu Suzuki. Marchiato Sega e Am2 (il team di Suzuki che poi si renderà responsabile di *Daytona USA* e *Virtua Fighter*), *OutRun* presenta al grande pubblico una Ferrari senza licenza (si andrà per vie legali) e un volante con tanto di force feedback. La splendida esperienza rimane senza reali seguiti per quasi dieci anni, quando arriva *OutRunners*, ancora in sala giochi (poi su Megadrive, in una brutta conversione opera di Data East). A quel punto, tutto si ferma. Sega entra in una spirale negativa da cui sembra riuscire a tirar fuori la testa raramente e a fatica. Una di queste occasioni coincide con la pubblicazione in formato coin-op di *OutRun 2* nel 2003, poi convertito su Xbox. L'anno successivo è quello di *OutRun 2 SP*, espansione del precedente e ora riconvertito su PlayStation 2, Xbox, PSP e PC (appunto) con nuove modalità e opzioni

PIÙ FERRARI, PIÙ DIVERTIMENTO



L'aspetto multiplayer di *OutRun 2006 Coast 2 Coast* non è affatto da sottovalutare: la connessione al server è sempre istantanea e l'interfaccia elementare. Si possono creare partite con un discreto numero di differenti opzioni o partecipare a gare già organizzate da altri giocatori, per un totale di sei partecipanti al massimo. Una lista amici consente di tenere sempre sott'occhio eventuali... amici, appunto. Mentre il fatto che si sia perennemente collegati a Internet permette di visualizzare i record sulle piste degli "outrunner" sparsi per il mondo, anche se si sta giocando in singolo.



La classica e adorata colonna sonora (tre pezzi) di *OutRun* è presente sia in edizione originale, sia remixata.



La sgommata è la via per la vittoria, come dimostra anche il rivale che sta provando a resistere al nostro attacco.





uscita del suddetto bivio porta a una regione totalmente differente da quella precedente e via di questo passo).

Allo stage iniziale, in una metropoli sulla costa oceanica, si possono alternare vallate autunnali o il passaggio su di un monumentale ponte. E ancora: deserti, cascate, zone industriali, montagne innevate, addirittura villaggi infestati dai fantasmi o piogge torrenziali.

In tutto questo non manca, naturalmente, un modello di guida tanto semplice quanto divertente. Con cambio automatico (ma è anche disponibile manuale, volendo) e avversari in strada solo per fare presenza, la vera sfida è lasciar partire il retro del bolide e affrontare quante più curve possibile sgommando, mandando in brodo di giuggiole la biondina che occupa il sedile del passeggero e bullandosi come quando in qualsiasi RTS si attacca con successo la base nemica.

La fascinosa coinquilina della Ferrari, oltretutto, potrebbe anche avanzare richieste piuttosto astruse, in un'apposita modalità di gioco. Il che porta a dover colpire più macchine avversarie, a giocherellare con un gigantesco pallone da spiaggia a colpi di cofano, a evitare una pioggia di meteoriti e chissà che altro.

Al piatto va aggiunto un ricco contorno multiplayer, che permette di creare una lista amici e di personalizzare con precisione e puntualità le proprie partite. Il dessert è costituito dalla possibilità di giocare in modalità "Arcade" a *OutRun 2* (la versione di due anni fa del gioco Sega) e a *Out Run 2 SP* (ovvero la base di *OutRun 2006*).

Con record online e in locale, con tanti livelli e voluminose opzioni di gioco che richiedono un impegno duraturo, con una rilassante cascata di colori e suoni, *OutRun 2006 Coast 2 Coast* riesce a far dimenticare il solito pigro riadattamento per il mercato PC.

Mattia Ravanelli 

IN ALTERNATIVA...

Need for Speed: Most Wanted,
Nat 05, 8
Più complesso e sfaccettato di *OutRun*, ma comunque piuttosto immediato e decisamente godibile.

World Racing 2,
Dic 05, 7
Un gioco arcade con un modello di guida un po' più impegnativo rispetto a *OutRun 2006*.

Info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Sumo Digital** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 34,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.outrun2006.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU a 1,3 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU a 2 GHz, 512 MB RAM, connessione a Internet**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Immediato e veloce
- Bello da vedere
- Multiplayer curato

- Conversione mal fatta per menu e opzioni
- Qua e là potrebbe essere più fluido
- Canzoni nuove non all'altezza delle classiche

Veloce, appassionante, semplice, con tanti bivi da esplorare e modalità da completare: una conversione pigra non riesce comunque a togliere fascino al gioco di guida più estivo dell'anno. Senza sottovalutare le modalità online!

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	COLORI	CONVERSIONE
8	9	9	8	9	6

8½



La vita di un porto prevede lo sfruttamento dell'acqua come risorsa.



Come nella realtà, la presenza dell'acqua è determinante per lo sviluppo di una città.

GENERE: GESTIONALE CITTADINO

CIVCITY ROMA

Roma non è stata costruita in un giorno, ma una settimana potrebbe bastare.

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto e doppiato in italiano. L'autorevole voce dei patrizi romani che vi affideranno i vari compiti e missioni è resa con un doppiaggio efficace e solo raramente un po' troppo monocorde.

UTILE E DILETTEVOLE

Così come in *Civilization IV*, per esempio, anche in *CivCity Roma* è presente una sezione "didattica" che si occupa di spiegare e illustrare le usanze dei romani, contestualizzandole nella storia e fornendo uno spaccato decisamente interessante e puntuale della vita nell'antica Roma.

PER un attimo, proviamo a vestire i panni di un game designer desideroso di mettere in piedi un gioco che si rifà a un contesto "storico" e , soprattutto, cerchiamo di immaginare cosa potrebbe passargli per la testa al pensiero di un modesto insediamento rurale sulle sponde di un fiume che, pian piano, prospera sino a diventare un Impero.

Fatto? Bene, per caso è venuta in mente anche a voi la storia di Roma? Se sì, allora non potrete tacciare di mancanza di originalità i ragazzi di Firaxis Games e Firefly che hanno realizzato l'ennesimo gestionale/simulazione ambientato all'epoca degli antichi romani. Certamente verrebbe da obiettare che, originalità a parte, di titoli piuttosto simili a *CivCity Roma* ce n'è più di un paio e uno porta persino un nome latino per eccellenza. Trattasi della fortunata serie di *Caesar*, giunta quasi al traguardo del quarto capitolo (previsto per la fine dell'anno), di cui si è avuto un assaggio all'ultimo E3 di Los Angeles. Scopo del gioco è pressoché lo stesso: costruire dal nulla un villaggio scalcinato su cui posare la decisa, ma benevola mano dell'Imperatore affinché possa prosperare e diventare una città degna di questo nome.

Come la storia insegna, il primo passo per porre le basi di un insediamento civile e organizzato è costituito dalla presenza del centro cittadino, che deve essere dislocato in modo che l'intera città possa beneficiarne. Tutt'intorno vanno posizionate le prime case che accoglieranno (si spera) numerosi i nuovi abitanti: miseri tuguri che, grazie al giusto rifornimento di risorse primarie, alla vicinanza delle infrastrutture e al morale degli "inquilini" si evolveranno presto in edifici ben più decorosi, e così via, per passare dal misero pagliericcio al lucido marmo delle ville romane.

Durante le prime missioni, le necessità della popolazione sono modeste e facilmente affrontabili: basta un lavoro e una discreta quantità di cibo e acqua per mantenere alto il morale degli abitanti e attirarne un numero sempre crescente. Ben presto, però, la situazione inizia a precipitare. Urgono strade per velocizzare gli spostamenti, magazzini di riserve alimentari ben organizzati, torri a difesa dagli animali selvatici e botteghe di artigiani per rifornire di cibo e vestiario il popolo. Il tutto va fatto con a disposizione un budget iniziale (gentilmente concesso dalle casse imperiali) incrementabile solo grazie all'abilità nei commerci e negli scambi. Ciò significa sfruttare al meglio il surplus di produzione, tentando di bilanciare al meglio le risorse necessarie a sfamare i cittadini e barattando la merce per ottenere quei beni che vengono prodotti solo altrove, ottimizzando le entrate e le uscite dei magazzini, suddivise per tipo e quantità. Mica facile, la vita dell'imperatore.

> **"Un gioco ben fatto e attento anche al più piccolo dettaglio"**

Per cimentarsi nell'impresa, le possibilità offerte da *CivCity Roma* sono tre: la classica modalità Storia, che prevede un livello di difficoltà sempre crescente, una modalità libera e l'editor di mappe grazie a cui creare il terreno su edificare la città per poi fissare gli obiettivi da perseguire. Risulta chiaro all'occhio più attento che, anche in base a quanto scritto precedentemente, le

ARCHITETTO DELLA CITTÀ

Un aspetto fondamentale per far sì che la città prosperi è costituito dall'abilità nel posizionare le varie infrastrutture. I macellai, per esempio, devono potersi rifornire nell'allevamento più vicino per trasformare il bestiame in carne pronta per essere consumata dalla popolazione. Allo stesso modo, le strutture dedicate all'estrazione delle materie prime, come la pietra, devono trovarsi nei pressi delle apposite cave. La loro funzione, in questo caso, è anche quella di liberare il terreno.





A CIASCUNO IL SUO

Tenendo d'occhio ogni singolo abitante, i suoi bisogni, gli spostamenti e i compiti si farà in modo di non fargli mancare nulla. Le sue "faccende" sono segnalate da una freccia colorata che si occupa di farvi sapere da che casa proviene e dove si sta dirigendo, inoltre basta cliccare sopra il personaggio per conoscere tutto di lui: occupazione, tempo libero e parere sulla città.



Questa zona è adibita a soddisfare il fabbisogno di cibo della popolazione.

MORITURI TE SALUTANT

Una volta raggiunto il livello di tecnologia necessario, si avrà accesso alla costruzione di opere pubbliche imponenti (le cosiddette "Meraviglie"), fra le quali il famoso Colosseo, in cui far svolgere avvenimenti mondani e spettacoli di vario genere per la gioia della popolazione.



L'arena è una forma ancora embrionale del ben più massiccio Colosseo.



In base al tipo di economia, ogni città presenta delle fattezze specifiche.

MIRE DI CONQUISTA

L'aspetto militare è gestito tramite la costruzione di un massimo di tre forti per città, in grado di fornire tre coorti ciascuno. Selezionandone una si deciderà, di volta in volta, la sua formazione per affrontare la battaglia, mentre l'esito di quelle svolte fuori città verrà deciso automaticamente in base al numero e alla tipologia di truppe.

NUOVE FRONTIERE

Anche l'editor di mappe appare ben realizzato, sebbene l'avventura principale presenti un numero di scenari e missioni incredibilmente variegato e convincente. Ma alla sete di dominio, si sa, non c'è mai fine. Fra le tante variabili da considerare, c'è anche la presenza di eventuali animali, che possono fungere da cibo o attaccare inferociti gli abitanti.



differenze dalla struttura di gioco di *Caesar* sono tutt'altro che numerose. Se a ciò aggiungiamo che il gioco nasce dalla collaborazione fra Firaxis Games e Firefly (rispettivamente responsabili dello sviluppo di *Civilization* e *Stronghold)*, il sospetto di trovarsi fra le mani qualcosa di "già visto" si acuisce sempre più.

Al di là di questo, però, è indubbio che *CivCity Roma* risulta essere un gioco ben fatto e attento anche al più piccolo dettaglio. Ogni cittadino può essere monitorato in modo da soddisfarlo nella maniera più congeniale; le fatiscenti strutture che, inizialmente, costituiscono l'unica forma di abitazione si evolvono in splendide ville di cui vengono mostrati gli interni, come in un documentario che ricrea fedelmente gli ambienti in cui si svolge la vita degli antichi romani. Le variabili da tenere a mente per garantire la prosperità sono numerosissime, ma allo stesso tempo sono organizzate in modo da risultare comode sia per la consultazione, sia in vista di eventuali provvedimenti.

L'aspetto determinante della strategia consiste nel posizionare gli edifici nella maniera più corretta e poi attendere che i cittadini, dotati di una I.A. sveglia e reattiva, facciano il resto, sviluppando le opportune tecnologie (previo raggiungimento di una certa somma di denaro sonante) e rifornendosi secondo i proprio fabbisogni. Sul piano grafico non si raggiungono risultati che fanno gridare al miracolo, ma *CivCity Roma* si difende abbastanza bene, mantenendo alto l'onore imperiale.

Probabilmente, per molti costituirà un diversivo per ingannare l'attesa in arrivo del nuovo *Caesar*, ma dopo qualche ora di gioco il confronto con il suo diretto concorrente rischia di non risultare così scontato. *CivCity Roma* è in grado di soddisfare le vostre manie di grandezza e dominio sotto ogni punto di vista, regalandovi l'ammirazione e la fedeltà dei vostri sudditi e celebrando il vostro nome con l'imponenza che solo gli imperatori romani hanno conosciuto.

Elisa Leanza



IN ALTERNATIVA...

Civilization IV, Nov 05, 9
Un gioco più strategico che gestionale, che offre un ventaglio di situazioni decisamente più ampio. Una pietra miliare del genere.

Caesar III, Nov 98, 8
Più romano di così non si può. Come suggerisce il nome, Caesar è quanto di più simile esista a *CivCity Roma* sia come ambientazione, sia per struttura di gioco.

info ■ Casa **2K Games** ■ Sviluppatore **Firaxis Games /Firefly** ■ Distributore **Take 2 Italia** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.2kgames.it/civcityroma

specifiche tecniche

- Sistema Minimo **CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB comp. PS, DVD, Win 2000/XP**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Buona I.A. degli abitanti
- Efficace modalità di gestione della città
- Ricco di dettagli

- Manca di originalità
- Grafica di buon livello, ma non eccelsa
- Qualità del doppiaggio altalenante

Un titolo che piacerà abbastanza agli appassionati del genere, ma che metterà d'accordo, coinvolgendoli, anche coloro i quali non si cimentano troppo spesso con le simulazioni e i gestionali. Realistico al punto giusto e, allo stesso tempo, mai frustrante.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
7	7	7	8	7	7



Quando il vostro personaggio è ferito, è in grado di liberare la sua furia.



Scene di sapore epico vi accompagneranno durante tutta la partita.

GENERE: AZIONE/STRATEGIA IN PRIMA PERSONA

DYNASTY WARRIORS 4

Eroi e battaglie nella storia della fondazione dell'antico impero cinese.

IN ITALIANO

Dynasty Warriors 4 giunge sugli scaffali tradotto in lingua italiana, anche se il parlato resta in inglese. La traduzione si attesta su livelli piuttosto buoni, permettendo a tutti di godere del gioco.



PICCHIA DURO!

I controlli di *Dynasty Warriors 4*, seppur complessi, consentono di realizzare delle combo interessanti. Imparando a dominare i vari tipi di attacchi deboli e forti, per esempio, si potrà scaraventare un nemico in aria, oppure menare un fendente capace di spazzare via numerosi soldati nemici con un solo colpo. È chiaro che l'efficacia di questi colpi sarà direttamente proporzionale al livello dell'eroe che starete utilizzando.

STA cominciando a prendere piede una nuova sfumatura dei titoli strategici, che tende a inserire un elemento d'azione diretta negli scontri campali affrontati dal giocatore.

Dynasty Warriors 4 vi permetterà esattamente questo: vivere battaglie degne di *Rome: Total War* da una prospettiva molto più ravvicinata, combattendo e portando alla vittoria il vostro schieramento grazie alle gesta eroiche e alle decisioni prese direttamente sul campo di battaglia.

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Cosa vi converrà fare? Rispondere alle richieste d'aiuto di un valido ufficiale o sfruttare una momentanea debolezza nelle linee del nemico per bloccarne i rifornimenti? Vi troverete spesso a compiere scelte simili e, nel bene o nel male, forgerete gli eventi che condussero alla formazione dell'impero cinese.

Lanciando il gioco e dopo l'introduzione, vi troverete in presenza delle numerose opzioni relative alla selezione del personaggio: avrete a disposizione 43 eroi (non tutti selezionabili da subito) ispirati a generali realmente esistiti, o sarete liberi di creare un condottiero personalizzato scegliendone l'aspetto e le caratteristiche. Fatto questo, secondo le vostre decisioni, seguirete l'evoluzione della guerra dei Tre Regni, aiutando una fazione a trionfare sulle altre. In *Dynasty Warriors 4* le battaglie sono presentate in tempo reale e muoverete e farete combattere il vostro personaggio, scortato dalle sue guardie del corpo, nel modo che riterrete più opportuno. Sarete molto più forti di un singolo soldato avversario, ma, a meno che non giochiate a livelli di difficoltà estremamente bassi, non potrete permettervi di caricare a testa bassa l'intera armata nemica.

In ogni momento sarà consentito mettere in pausa per osservare una mappa strategica, che vi darà un'idea di come staranno andando le cose grazie anche a un indicatore del morale, di importanza vitale. Se il morale sarà alto, infatti, potrete persino essere in netta inferiorità numerica, ma è probabile che gli avversari vengano intimoriti e non combattano al meglio.

> "Vincere un duello donerà al vostro esercito un bonus enorme al morale"

La chiave per trionfare sul campo consisterà nell'eliminare gli ufficiali nemici, così che il grosso dell'esercito vada in rotta e si disperda, fino ad affrontare il comandante in capo avversario, la cui sconfitta segnerà definitivamente la vostra vittoria. Come è lecito aspettarsi, non sarete l'unico eroe impegnato nella pugna: anche gli altri schieramenti vanteranno i loro e le rivalità (o le amicizie) tra questi campioni avranno un grande valore. Capiterà anche di essere sfidati a duello e, in quei casi, l'ambientazione cambierà, offrendo delle arene per gli scontri uno contro uno. Vincere una di queste tenzoni

LA GUERRA DEI TRE REGNI



Dynasty Warriors 4 si basa su fatti storici realmente accaduti, nello specifico la guerra dei Tre Regni, Wei, Wu, e Shu. Storicamente la guerra fu vinta da Wei: Cao Cao riuscì a unificare gran parte della Cina e, dopo la sua morte, lo stratega Sima Yi completò l'opera di conquista. Wu e Shu, guidati rispettivamente da un discendente dello stratega Sun Tzu e dai seguaci più ferventi della dinastia Han (che regnava in Cina all'epoca), furono entrambi sconfitti, pur riportando qualche vittoria contro "l'eroe del Caos", come venne poi ricordato Cao Cao. Potete leggere l'intero libro sulla guerra dei tre regni (purtroppo solo in inglese) scritto da Luo Guanzhong sul sito. **www.threekingdoms.com**



Le animazioni sono ben fatte ed eleganti.

GRANDI EROI

Gli eroi a vostra disposizione e i personaggi che incontrerete nel corso delle battaglie sono tutti individui realmente esistiti, passati alla storia per azioni leggendarie. Xiahou Dun del regno di Wei, per esempio, durante un inseguimento fu colpito a un occhio da un arciere traditore; lui estrasse freccia e occhio, se lo mangiò e poi uccise con un solo colpo di lancia in pieno volto l'arciere. L'intera scena quasi paralizzò entrambe le fazioni in lotta. Altri non sono da meno: Lu Bu, eroe al servizio dell'usurpatore Dong Zhuo, uccise nel corso di un'unica battaglia più di mille soldati nemici.







Le combinazioni più violente sono accompagnate da effetti grafici appropriati.

PIÙ DI TRE FAZIONI

Anche se il periodo trattato è passato alla storia come la guerra dei Tre Regni, le fazioni realmente a disposizione in *Dynasty Warriors 4* sono ben più di tre e, una volta che avrete sbloccato tutto, vi ritroverete a scegliere tra numerosi schieramenti che, nel corso delle vicende, finirono vittime dei tre maggiori, come Yuan Shao, che tentò di ereditare il trono imperiale, o Dong Zhuo, che provò a usurparlo.



Una situazione in cui vi troverete spesso: caricare un ufficiale nemico e la sua scorta.

E IL MULTIPLAYER?

Purtroppo, tra le tante eredità lasciate a questo titolo dalle console, spicca l'assenza di una qualsivoglia modalità multiplayer su Internet. L'unica possibilità offerta da *Dynasty Warriors 4* è giocare in due sullo stesso computer.

donerà al vostro esercito un bonus enorme al morale. Dopo ogni battaglia, inoltre, il vostro personaggio salirà di livello nello stile dei GdR e migliorerà le proprie caratteristiche.

Ciò porterà a vantaggi tangibili, permettendovi, per esempio, di uccidere numerosi soldati di basso rango con un unico colpo di spada. Oltre alla Campagna completa potrete affrontare delle modalità secondarie. In quella Libera giocherete ogni battaglia singolarmente, per trovare oggetti unici o far salire di livello il vostro personaggio. La modalità Sfida consisterà in una serie di prove tese principalmente a migliorare il vostro controllo sull'eroe, mentre quella Enciclopedia vi permetterà di informarvi sui fatti storici e sui personaggi alla base della guerra dei Tre Regni. La cura per i particolari risulta quindi essere piuttosto elevata, ma *Dynasty Warriors 4* non è perfetto. Le sue "origini" nel mondo console vengono evidenziate innanzi tutto dal sistema di controllo. Giocare con la tastiera è scomodo, ed è anzi caldamente consigliato un joypad con stick analogici, anche in virtù del fatto che i tasti da memorizzare sono numerosi e tutti molto importanti. Altri problemi riguardano il settore tecnico.

Il motore grafico, pur se migliorato rispetto alle versioni PS2 e Xbox, non raggiunge gli standard attuali del PC. Addirittura, non sono stati impiegati i Pixel Shader, che si è portati a dare per scontati. D'altronde, è stato scelto di convertire per PC una versione del gioco vecchia di qualche anno (per console è già uscito il 5, con relative espansioni). Se non altro, ciò ha il vantaggio di rendere *Dynasty Warriors 4* modesto quanto a richieste hardware. La colonna sonora, dal canto suo, è più che adeguata, con motivetti rock rendono l'idea del massacro compiuto sul campo di battaglia.

In conclusione, si tratta di un titolo godibile, danneggiato principalmente dall'essere uscito con un grande ritardo "tecnologico". Al prezzo cui viene offerto al pubblico, però, merita attenzione.

Andrea Giongiani GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Giovanna d'Arco Wars and Warriors, Mag 04, 7
Un buon gioco, che riesce a unire strategia e azione È centrato sulle gesta della pulzella d'Orléans e ha molti punti di contatto con il gameplay di *Dynasty Warriors* GMC lo ha allegato all'edizione Budget di febbraio 2005.

Rise & Fall: Civiltà in Guerra, Lug 06, 7½
Per chi preferisce un approccio più legato al genere RTS classico, senza rinunciare alla possibilità di guidare le truppe dal punto di vista degli eroi.

Info ■ Casa **KOEI** ■ Sviluppatore **Omega Force** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **13+** ■ Internet **www.koei.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, DVD-ROM, Scheda 3D 64 MB, Win 2000/XP**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, joypad**
- Multiplayer **Stesso PC**

- Scontri epici
- Personaggi carismatici
- Colonna sonora più che adeguata

- Graficamente datato
- Giocabilità alla lunga ripetitiva
- Manca il multiplayer via Internet

Un gioco interessante e ricco di particolari. Purtroppo, risente sia dell'età, sia del fatto che proviene dal mondo delle console. Se si riesce a chiudere un occhio sui suoi problemi, regalerà molte ore di divertimento, insegnando anche un po' di Storia.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
5	7	7	8	6	7

7

NUOVO OBIETTIVO:
Supera le forze nemiche e raggiungi la parte opposta della statua.

Il sistema di controllo, alle volte, si rivela un po' troppo macchinoso.



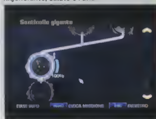
In modalità "Furia" Wolverine guarisce più velocemente!

IN ITALIANO

X-Men: Il gioco ufficiale è stato completamente tradotto nella nostra lingua. Peccato non siano stati scritturati i doppiatori della pellicola cinematografica.

EVOLUZIONE

Una volta completata una missione si guadagna un certo quantitativo di "mutazioni". Potenziare il proprio supereroe è piuttosto semplice: basterà andare nell'apposita schermata e selezionare il tipo di potere da acquisire. Wolverine, per esempio, è in grado di aggiungere le seguenti mutazioni: Forza, Parata, Fattore Rigenerante, Salute e Furia.



GENERE: AZIONE/PICCHIADURO

X-MEN: IL GIOCO UFFICIALE

Tre è il numero magico? Non per gli allievi del professor Xavier...

LA trilogia cinematografica dedicata ai celebri mutanti creati dalla fervida mente di Stan Lee doveva essere conclusa da Bryan Singer, il regista che l'aveva portata al successo nei primi due episodi. Come molti di voi sapranno, il buon Singer ha preferito dedicarsi alla rinascita di un altro supereroe (Superman) e "X-Men: Conflitto Finale" è stato affidato al meno famoso Brett Ratner.

Activision non ha perso tempo e, in contemporanea con l'uscita nelle sale cinematografiche del terzo capitolo della saga degli X-Men, ha pubblicato per tutte le piattaforme videoludiche *X-Men: Il gioco ufficiale*. Non è un mistero che l'astuto reparto marketing di Activision abbia tentato di replicare la formula vincente attuata da Atari con la trilogia di "Matrix": proporre un videogioco che colmasse lo spazio tra il secondo e il terzo lungometraggio. La domanda che tutti i fan dei mutanti si pongono è, infatti, "Cosa è accaduto prima del fatidico scontro finale?"

L'intreccio narrativo ideato per *Il gioco ufficiale* propone un "polpettone" farcito di molteplici elementi ripresi a piene mani dalla serie cinematografica: gli X-Men sono impegnati nel recupero dei pezzi di Cerebro dopo l'esplosione della diga ad Alkali Lake. Come sempre, Magneto e il suo gruppo cercheranno di rovinare i piani del professor Xavier e dei suoi ragazzi.

In *X-Men: Il gioco ufficiale* si controllano tre personaggi: Wolverine, l'Uomo Ghiaccio e Nightcrawler. Ogni mutante possiede caratteristiche specifiche: Logan (al secolo Wolverine) sfrutta il suo potere rigenerante e i suoi indistruttibili artigli; l'Uomo di Ghiaccio, con il suo inseparabile surf, propone un vasto campionario di raggi paralizzanti e scudi di ghiaccio; il simpatico Nightcrawler, invece, si esibisce nel "teletrasporto" per sorprendere i nemici alle spalle. Come in ogni picchiaduro che si rispetti, i personaggi sono dotati di una "barra di energia" e in base alla realizzazione di particolari combo si azioneranno alcuni poteri devastanti per i tre supereroi targati Marvel.

> "L'azione si risolve in una pressione continua di tasti"

Da un punto di vista grafico, *X-Men: Il gioco ufficiale* lascia un po' perplessi: le animazioni di Wolverine e compagnia sono ottime, ma il frame rate è discontinuo e mostra un potere che di mutante ha ben poco: si tratta del famigerato "bad clipping" (personaggi che si incastrano nelle pareti e nemici che sparano attraverso di esse).





Nemmeno le ambientazioni riescono a coinvolgere più di tanto i giocatori, mentre l'azione appare un po' troppo limitata e si risolve in una pressione continua di tasti e nella realizzazione di combo per abbattere i nemici. La limitata Intelligenza Artificiale, poi, non contribuisce a migliorare la situazione. Dopo l'ottima prestazione con *X-Men: Legends II L'Era di Apocalisse*, da Activision era lecito attendersi molto di più!

Raffaello Rusconi

IN ALTERNATIVA...

X-Men: Legends II L'Era di Apocalisse, Dic 05, 8
Un GdR a tutta azione ambientato nel mondo Marvel davvero ben fatto.

Freedom Force vs The Third Reich, Lug 05, 8
Un altro spettacolare GdR dedicato al "colorato" mondo dei supereroi: questa volta bisogna debellare la minaccia nazista!

Info ■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **Z-Axis** ■ Distributore **Activision** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.activision.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, 3 GB HD, Lettore DVD-ROM, Windows 2000/XP**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, joypad analogico**

- Logan è sempre carismatico
- La trama è un po' scontata
- I boss di fine livello sono "tosti"

- Sistema di controllo limitato!
- Problemi grafici da risolvere
- Realizzazione tecnica affrettata

I poteri mutanti di Activision non sono riusciti a perforare lo scudo di GMC. *X-Men: Il gioco ufficiale*, purtroppo, è l'ennesima licenza cinematografica sprecata. Peccato, perché *L'Era di Apocalisse* ci aveva abituato a qualcosa di meglio.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LEVEL DESIGN
5	6	5	5	5	5





Vincendo dei tornei si sbloccheranno alcuni bonus, per esempio terreni di gioco, scarpini, palloni e molto altro.

Il database contiene 350 squadre e più di 5.500 calciatori, ma senza diritti ufficiali.

NEL CD 3 E NEL DVD
Sul DVD e sul CD 3 allegati alle omonime edizioni di GMC è presente il demo di *Sensible Soccer 2006*. Un'occasione per provare da vicino l'ultima opera di Jon Hare.

GENERE: GIOCO SPORTIVO

SENSIBLE SOCCER 2006

Un ritorno al passato firmato Jon Hare e Codemasters!

IN ITALIANO
Sensible Soccer 2006 è stato tradotto in italiano; in particolare scatola, manuale e testo a video.



ERA il 1992, giugno per la precisione. In occasione dei campionati europei di calcio (vinti dalla ripescata Danimarca), una software house inglese pubblicava un titolo dedicato al gioco più bello del mondo e destinato a stravolgere il pianeta videoludico.

Abituati alla tecnica e alla giocabilità della serie *Kick-Off* firmata da Dino Dini, i "palIonari" rimasero a bocca aperta nel provare *Sensible Soccer: European Champions*, la prima opera calcistica firmata da Jon Hare e dalla Sensible. Quei piccoli omini/calciatori che si muovevano in modo frenetico sul campo, la visuale dall'alto, il sistema di controllo immediato ma al tempo stesso profondo, i tackle in scivolata in perfetto stile "Holly & Benji" e gli indimenticabili tiri a effetto "banana": *Sensible Soccer* era tutto questo e molto altro.

Nel 2006, a quasi quindici anni di distanza, fa sorridere ripensare alle accese discussioni sostenute con gli amici sull'eterno dualismo *Kick-Off/ Sensible Soccer*: il derby videoludico che potremmo considerare il precursore di quello attuale tra *PES/FIFA*. Tralasciando il sentimentalismo, Jon Hare è tornato con un altro episodio della sua celebre saga calcistica, con nuovo team (Kuju Entertainment) e un nuovo editore (Codemasters). L'operazione "nostalgia" è ripartita da un sistema di controllo semplice (un tasto per passare la palla rasoterra, uno per tirare/crossare e uno per la corsa), da una veste grafica in Cel-Shading (con tanto di teste giganti e stile "cartoon"), ma senza competizioni ufficiali

> "Il sistema di controllo è un po' troppo limitato"

e con un ricco database di calciatori con nomi di pura fantasia. Sul campo, i vostri campioni si muovono in perfetto 3D, anche se è facile restare perplessi di fronte ai repentini cambi di prospettiva della telecamera. Il ritmo indiavolato è inalterato anche a distanza di anni, gli "aftertouch" quasi e c'è, comunque, una forte sensazione di casualità.

Il sistema di controllo appare un po' troppo limitato per i canoni attuali, mentre i movimenti degli omini sono spesso imprecisi: a tutto questo si aggiunge un'Intelligenza Artificiale piuttosto limitata (soprattutto i portieri). Senza parlare degli arbitri, che sembrano essere stati colpiti dalla sindrome di Byron Moreno. E poi, una volta ritrovata la giusta posizione è davvero facile bucare la rete.

Dopo aver giocato innumerevoli partite, e aver asciugato qualche inevitabile lacrimuccia, la nostra sensazione è che i ragazzi di Kuju Entertainment non abbiamo avuto il tempo necessario per rendere giustizia a un titolo che ha fatto la storia del calcio sui computer a 16-bit e non solo. Provaci ancora Jon!

Raffaello Rusconi

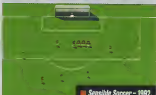


SENSIBILI AL FASCINO

Per un appassionato di videogiochi, la Sensible Software rievocherà dei dolci ricordi. Il primo titolo sviluppato fu *Twister* per Spectrum nel febbraio del 1986. Su Commodore 64, invece, non possiamo non citare giochi quali *Wizball*, *S.E.U.C.K.*, *Microprose Soccer* o *International 3D Tennis*. Sulle macchine a 16-bit (Amiga e Atari ST) e sui PC abbiamo avuto titoli come *Mega Lo Mania*, *Wizkid*, la serie *Sensible Soccer/World of Soccer*, *Cannon Fodder* e *Sensible Golf*. Negli primi Anni '90, non c'è dubbio che la Sensible Software abbia avuto un ruolo fondamentale nello sviluppo del fenomeno videogiochi.



Cannon Fodder – 1993.



Sensible Soccer – 1992.

IN ALTERNATIVA...

Pro Evolution Soccer 5, Nov 05, 9
La miglior simulazione calcistica disponibile per tutti i formati videoludici. *PES 5* è il calcio virtuale!

Mondiali FIFA 2006, Giu 06, 7
L'alternativa più credibile allo strapotere nipponico di Konami

info ■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Kuju Ent.** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 32,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.codemasters.co.uk/sensiblesoccer2006

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM**
- Multiplayer **Stesso PC**

- *Sensible Soccer* ha sempre il suo fascino
- Frenetico, divertente
- Grafica in Cel-Shading carina

- Gestione della telecamere discutibile
- Sistema di controllo impreciso
- I.A. non all'altezza

È difficile giudicare *Sensible Soccer 2006*: il titolo di Kuju non può reggere il confronto con i migliori esponenti della categoria. La grafica, la frenesia, il fascino sono rimasti inalterati; il resto, invece, è stato peggiorato. Peccato!

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
6	6	5	6	5	4

5½



Spaccare tutto ciò che capita, oltre che dare Nitro, può ostacolare gli altri.



I derby sono veri e propri trionfi di violenza su quattro ruote.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

FLATOUT 2

Più che un gioco, il paradiso dei carrozzieri.

IN ITALIANO

FlatOut 2 è interamente tradotto in italiano. Purtroppo, il gioco è infarcito di piccoli, ma fastidiosi errori. Certo, a voler ben vedere non c'è nulla di trascendentale da capire, ma niente dà una sensazione di trascuratezza come un menu tradotto male.

PROVATE **a immaginare un mondo dove le constatazioni amichevoli non esistono e dove gli incidenti sono all'ordine del giorno. Immaginate un luogo mistico in cui i piloti non vedono l'ora di essere catapultati fuori dal parabrezza, meglio se dopo un impatto violentissimo, e dove gli sceicchi, in confronto ai carrozzieri, sono dei poveretti. Ecco, questo è il mondo di *FlatOut 2*.**

Come i più arguti avranno già intuito, ci troviamo davanti a un gioco di corse arcade, diametralmente opposto alle simulazioni. L'approccio è così assurdo che possiamo star certi che il realismo non sia passato nemmeno per l'anticamera del cervello degli sviluppatori. Ciò nonostante, in questa marea di sportellate ed esplosioni c'è del metodo. Sin dalla prima partita si rimane stupiti dal ritmo del gioco, scivolando rapidamente nel tunnel del "ancora un tracciato e poi spengo".

La formula di *FlatOut 2* è molto semplice. Dopo aver comprato la vostra prima auto verrete chiamati a partecipare a gare ad alta velocità, su circuiti asfaltati o su sterrato, cercando di eliminare fisicamente i vostri avversari. Il fair play è bandito dal regolamento. Colpendo con violenza le vetture nemiche si guadagna della preziosa Nitro, una risorsa fondamentale per concludere con successo ogni gara. Per ottenerla, è possibile anche sfasciare gli elementi a bordo pista, come casse, tavolini, o vetrine, avendo magari l'accortezza di colpire solo quelli che non fanno perdere troppa velocità. Dopo qualche minuto di pratica si capisce che il segreto per vincere è stare attenti a conservare la propria quantità di moto, affrontando ogni curva ricorrendo il meno possibile ai freni e aiutandosi con la Nitro, la cui funzione è solo aumentare vertiginosamente l'accelerazione.

"Dietro *FlatOut 2* si nasconde un gioco ben calibrato"

Senza di essa le vetture impiegano ere geologiche a raggiungere la velocità massima, rendendo importante affidarsi a un po' di tattica spicciola. Per esempio, è meglio evitare di usare tutta la propria Nitro prima di una curva a gomito, conservandola per un rettilineo, su cui i suoi effetti potranno durare più a lungo.

Per spezzare la noia, di tanto in tanto, ci si può cimentare nei derby: gare massacranti in cui tutte le vetture vengono chiuse in un'arena, con il solo obiettivo di scontrarsi e di sopravvivere il più a lungo possibile. Questa modalità, oltre a ricordare da vicino il mitico *Destruction Derby* dei tempi che furono, è stata sviluppata con particolare cura, tanto che saranno in molti a preferirla a quella principale. Non basta, infatti, tuffarsi nella mischia. Per tornare a casa sulle proprie gambe è necessario evitare a tutti i costi i frontali, tentando di colpire gli avversari sulle portiere o sulla parte posteriore. Inoltre, è solo portando a termine qualche eliminazione che si ottiene il grosso dei punti, dunque è saggio tenere d'occhio anche la salute altrui.

Prevedibilmente, l'elemento più bizzarro del primo *FlatOut* è stato mantenuto, anche se la sua importanza, per fortuna, è stata sensibilmente dimensionata. Ci riferiamo al comico rag-doll grazie a cui i poveri piloti, in caso di incidenti di proporzioni bibliche, schizzano fuori dal parabrezza,

IL GARAGE

Tra una gara e l'altra, perché non investire i propri sudati risparmi in qualche miglioria per la vettura? Con una manciata di crediti è possibile migliorare la resistenza, fondamentale nelle arene, o aumentare le prestazioni del motore e delle sospensioni.

MODELLI ARCADE

Il modello di guida su cui si basa *FlatOut 2* è così poco realistico, che in confronto *Need for Speed* sembra quasi una simulazione. Quando sono sull'asfalto, le vetture tengono la strada alla perfezione, consentendo di affrontare anche le curve più strette con relativa leggerezza, mentre sullo sterrato si comportano più o meno come saponette. In ogni caso, tutto è ben calibrato, e il modello di guida si adatta a meraviglia allo stile di gioco.





LE ACROBAZIE

L'aspetto più folle di *FlatOut 2* è rappresentato dalle acrobazie. Nonostante gli obiettivi cambino radicalmente, passando dal bowling ai tiri in porta, senza disdegnare una partitina a carte, la musica è sempre la stessa. Il povero pilota viene scaraventato fuori dal parabrezza, per poi essere guidato per colpire i bersagli. Il suono dell'atterraggio (un rumore sordo a base di ossa rotte) e le movenze del personaggio, regolate da un rag-doll volutamente caricaturale, sono semplicemente demenziali. Ogni acrobazia, pur non raggiungendo vette di qualità estreme, è in grado di divertire e di tenere incollati allo schermo, anche solo per ottenere punteggi da record.



Poteva mancare il calcio? Con sommo dispiacere del povero pilota, la risposta è no.

MULTIPLAYER

Giocare in multiplayer a *FlatOut 2* è divertente, ed è possibile farlo anche senza una connessione a Internet. Con la modalità Party, infatti, un gruppo di amici si può sfidare in una serie di acrobazie, alternandosi al posto di comando.



Colpire oggetti sottili come le vetrate è sempre un'ottima tattica.

COLONNA ROCCIOSA

La colonna sonora di *FlatOut 2* è improntata al rock duro, con alcuni sporadici flirt con la melodia e pesanti frequentazioni delle chitarre distorte. Ci sono gruppi punk, metal e hard rock, con classici del passato come i Megadeth e nuove leve come gli Yellowcard.

URTO VIOLENTO ★
KATIE JACKSON

Più gli incidenti sono violenti e spettacolari, meglio è.

per poi spiattellarsi a terra come se fossero budini. Su questa caratteristica, utile nelle competizioni solo per racimolare un po' di Nitro in più, si basano tutte le gare secondarie, dette acrobazie, ispirate a varie discipline sportive.

Il concetto base è sempre lo stesso: si prende una breve rincorsa, cercando di evitare gli eventuali ostacoli e raggiungendo la massima velocità possibile, e poi si preme il tasto della Nitro per stabilire l'angolazione con cui il pilota verrà scaraventato fuori dal parabrezza. Una volta in volo, con le frecce direzionali si modifica lievemente la traiettoria, in modo da centrare con più precisione i vari bersagli. I giochi vanno da tematiche olimpioniche, come il salto in alto, ad acrobazie circensi, con tanto di cerchi di fuoco da attraversare. Mano a mano che si prosegue, si sbloccano giochi sempre più assurdi e complessi, arrivando alla folle impresa di colpire una sequenza di carte disposte su un tabellone. È proprio in questi momenti che si intuisce la profondità del sistema di controllo. A dispetto della sua iniziale semplicità, accentuata dal modello di guida arcade, solo dopo alcune di ore di gioco lo si padroneggia alla perfezione, grazie a una curva di difficoltà dolce, ma sempre impegnativa.

Dietro *FlatOut 2* si nasconde quindi un gioco ben calibrato, che ha fatto tesoro degli errori del precedente episodio, limandoli fino a renderli impercettibili. In ogni caso, il lavoro di Bugbear non è immune alle critiche. Tanto per cominciare, la grafica non sfrutta appieno i PC più potenti, tradendo impietosamente la sua natura multipiattaforma, e i cambiamenti rispetto al primo *FlatOut*, pur essendo azzeccati, sono troppo pochi.

Ci troviamo davanti a un prodotto onesto, che senza avere la pretesa di rivoluzionare il genere di appartenenza regala tanta sana azione su quattro ruote, in grado di far partire qualche scarica di adrenalina nelle vene degli appassionati di guida arcade, incidenti ed esplosioni.

Fabio Bortolotti 

IN ALTERNATIVA...

OutRun 2006: Coast to Coast, Ago 06, 8½
Un capolavoro di guida arcade che fa tesoro del passato e si conferma al passo con i tempi.

Need for Speed: Most Wanted, Nat 05, 8
Un'ottima alternativa, se cercate un gioco di corse "tamarro".

info ■ Casa **Empire** ■ Sviluppatore **Bugbear** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 39** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.flatoutgame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, DVD, 3 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Tanti derby, gare e acrobazie
- Meccaniche di gioco ben calibrate
- Migliorato rispetto al precedente episodio

- Chi ha giocato a fondo il primo *FlatOut* potrebbe stufarsi
- Grafica mediocre
- Piste un po' ripetitive

Un buon gioco di corse arcade, con tante gare e modalità da provare, e una varietà invidiabile. Rispetto al primo *FlatOut* è un passo avanti, ma chi l'ha già giocato probabilmente non troverà abbastanza novità da giustificare l'acquisto.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	IMMEDIATEZZA	MULTIPLAYER
7	8	8	8	8	7

■ Grazie alla patch 1.61, zoomare a livello planetario è diventato molto più veloce.

■ La Grande Muraglia, come è giusto che sia, viene costruita attorno ai confini nazionali, piuttosto che in una città specifica.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

CIVILIZATION IV: WARLORDS

I Signori della Guerra attaccano, e nulla sarà più come prima. O no?

IN ITALIANO

2K Games ha graziosamente deciso di tradurre completamente *Warlords*: sono in italiano il software, il manuale e perfino la voce che commenta le nuove tecnologie. È anche possibile cambiare "in corsa" la lingua del gioco – è molto più facile trovare suggerimenti e analisi strategiche in inglese, che in italiano...

CIVILTÀ ALLO SBARAGLIO

Come ampiamente anticipato, *Warlords* contiene sei nuove civiltà giocabili, sufficientemente distinte dalle altre da rendere più che plausibile l'idea di provarle tutte. In rigoroso ordine alfabetico, troviamo l'impero Cartaginese guidato da Annibale; i Celti con il loro signore Brenno, i Coreani di Wang Kon, gli Ottomani di Mehmet II, i Vichinghi del possente Ragnar Lodbrok e gli Zulu del grande Shaka.

QUANDO una serie ha una storia molto lunga alle spalle, e questo senza cambiare sostanzialmente la formula, la spiegazione è una sola: la formula è davvero buona. L'esempio più eclatante è *Civilization*, rimasto praticamente immutato dalla prima uscita nel 1992.

Lo svantaggio di questa situazione, però, è che l'uscita di un nuovo titolo (o di un'espansione, come in questo caso) è accompagnata da due timori opposti. Da una parte, c'è la paura che sia sempre la solita minestra – gustosa, certo, ma chi ce lo fa fare di sborsare i sudati risparmi per qualcosa che magari abbiamo già in tre o quattro versioni? Dall'altra parte, c'è il ben più solido timore che cambi tutto, e che la tanto amata ricetta venga stravolta, con risultati imprevedibili.

Possiamo anticiparvi che *Civilization IV: Warlords* non fa né l'una né l'altra cosa. I cambiamenti ci sono, e piuttosto rilevanti, però l'esperienza di gioco è la stessa – seppure accompagnata da tattiche e strategie aggiornate per adattarsi alle novità – e non sono improvvisamente comparsi sbilanciamenti drastici o evidenti escamotage.

Partiamo dalla novità che, in un certo senso, dà il nome all'intera espansione, ovvero l'introduzione dei Grandi Generali – anzi, la re-introduzione, dato che erano già presenti in *Civilization 3*, pur se in forma diversa. Come gli altri, anche questi nuovi Grandi Personaggi possono essere uniti a una città come specialisti, cosa che aggiunge due punti di esperienza a tutte le nuove truppe; oppure, possono realizzare un edificio (l'Accademia Militare) che accelera la produzione di unità. Volendo, saremo anche liberi di decidere se assegnare al Generale la guida di un'unità, con vantaggi interessanti. Le truppe presenti sulla stessa casella riceveranno subito 20 punti esperienza complessivi da distribuire, mentre quella cui sarà stato assegnato il Generale potrà ricevere aggiornamenti gratuiti, mantenendo inoltre la propria esperienza.

Ciò in cui questi Grandi Personaggi si distinguono dagli altri è il sistema con cui vengono generati, completamente diverso dal solito. Laddove un Grande Profeta o un Grande Scienziato nascono praticamente da soli, anche senza una deliberata strategia da parte del giocatore, perché appaia un Grande Generale ci si deve dare da fare, eccome – guerreggiando a tutto spiano, naturalmente. Prima di avvalerci dei servigi di uno Scipione o di uno Yamamoto, infatti, è necessario che le nostre truppe raggiungano una certa esperienza cumulativa, che si raccoglie solo combattendo.

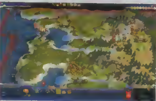
> "Perché appaia un Grande Generale si deve guerreggiare a tutto spiano"

Per di più, gli scontri con barbari e animali non contano e si deve proprio andare in guerra con le altre civiltà, cosa che rende piuttosto difficile avere più di due o tre Generali nel corso di una partita. L'accento bellico di questa espansione ha un'interessante ricaduta anche nell'altro nuovo concetto, ovvero gli Stati Vassalli.

Una nazione più debole può decidere di sottomettersi a una più influente, oppure venirvi costretta come condizione di resa, e diventare così un Vassallo. I territori di quest'ultimo diventano un'estensione di quelli del Signore sotto vari punti di vista: le unità militari possono attraversarli a piacimento e guarirvi come se si trovassero entro i confini nazionali; il Signore è in grado di vedere le truppe e la ricerca attuale del Vassallo, esigerne le risorse come tributo e, soprattutto, ottiene dei punti-vittoria extra, pari al 50% di quelli della nazione

SCENARI DI GUERRA

Oltre al gioco standard, *Civ IV: Warlords* offre sette scenari specifici – tutti sul tema della guerra. In questi scenari troveremo che le regole cambiano anche piuttosto radicalmente, con l'introduzione di nuove strutture, unità e tecnologie, e mutando molto di quello che già conosciamo. Per esempio, nello scenario "Genghis Khan" non saremo in grado di compiere ricerche scientifiche per conto nostro, ma acquisiremo le tecnologie sottomettendo le città altrui – inutile a dirsi, è meglio che i "costruttori pacifici" si astengano dal provarci, se non sono disposti a cambiare modo di vedere le cose!
Ancora più clamoroso (e divertente) lo scenario sulle "Invasioni Barbariche", che consente, finalmente, di calarsi dei panni delle odiatissime unità nere, facendo guadagnare denaro con le razzie e la distruzione delle unità normali – denaro da usare, chiaramente, per rafforzare la propria orda e seminare ancora più terrore!



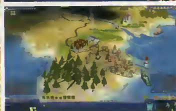
POTERI FORTI

Firaxis ha ascoltato i commenti dei fan e ha deciso di introdurre alcuni nuovi leader per le civiltà esistenti. Per l'Inghilterra c'è Winston Churchill, i cui tratti Carismatico e Protettivo sembrano ideali per i guerrafondai "lenti". I pacifisti si troveranno probabilmente meglio con l'egizio Ramses II, Spirituale e Industrioso; mentre chi vuole arrivare a esclamare "Il Mondo è mio" difficilmente potrà far male scegliendo il romano Cesare Augusto, Creativo e Organizzato. Infine, per il dittatore che non deve chiedere mai, la scelta è una sola: il russo Stalin, Industrioso e Aggressivo.


La nuova schermata del Consigliere Interno permette di gestire direttamente gli specialisti delle varie città.


La presenza di un Grande Generale tra le truppe consente promozioni altrimenti impossibili da ottenere.





CARATTERI PARTICOLARI

Oltre a introdurre delle nuove civiltà e dei nuovi leader, *Warlords* porta in campo anche tre tratti specifici: Carismatico, che aggiunge felicità e rende più facili le promozioni; Protettivo, che concede promozioni gratuite alle unità difensive e Imperialista, con il quale compariranno più rapidamente i Grandi Generali e anche i coloni. Inoltre, grazie alla patch 1.61 (disponibile anche per il gioco standard), vengono cambiati due dei vecchi tratti: Economista non porta più sconti per la costruzione delle banche, ed Espansionista aumenta di 3 punti la salute delle città.


Abbiamo combattuto con ferocia e determinazione e siamo stati ricompensati: diamo il benvenuto al Grande Generale Cao Cao!

sottomessa. Tutto questo ha un prezzo. Da una parte, lo Stato Vassallo deve essere protetto militarmente (se perde territorio, potrebbe decidere di annullare l'accordo); dall'altra, il Signore deve pagare una parte dei costi di mantenimento delle città così ottenute – cosa che rende la conquista di molteplici Vassalli un affare finanziariamente complesso. In realtà, basterebbe l'introduzione di questi due concetti per rendere *Warlords* un'esperienza significativamente diversa da *Civ IV* standard: il fatto che l'enfasi venga spostata così pesantemente verso l'aspetto bellico richiede lo sviluppo di nuove strategie anche da parte di chi preferisce la vita del "costruttore pacifico", e i guerrafondai troveranno senz'altro pane per i propri denti.
Se, però, le novità si fermassero qui, sarebbe un'espansione ben misera – e non è questo il caso.
Firaxis ha aggiunto una novità anche sul fronte civico, ovvero gli "edifici unici". Come nel caso delle unità uniche, anche queste strutture sono specifiche per le varie culture e apportano vantaggi piuttosto consistenti, se usate come si deve – il che rende ancora più angosciosa la scelta iniziale della civiltà, naturalmente.

A questo punto, l'unica domanda che rimane è: queste novità sono sufficienti a trasformare *Civilization IV* tanto da giustificare l'acquisto di *Warlords*? Per quanto ci riguarda, la risposta è un sonoro sì: pur senza strafare, Firaxis è riuscita a cambiare le carte in tavola abbastanza da farci venire voglia di provare a usare nuovamente tutte le civiltà – anche più di una volta!

Paolo Dente 

IN ALTERNATIVA...

Age of Empires III, Nov 05, 9
La terza versione dell'amatissima serie di strategici in tempo reale ha conquistato il pubblico – e anche GMC.

Heroes of Might and Magic V, Giu 06, 8
L'unica alternativa fantasy attuale a *Civilization*. Se preferite draghi e unicorni a tank e bombardieri, è quello che fa per voi. È sempre a turni.

info ■ Casa **2K Games** ■ Sviluppatore **Firaxis** ■ Distributore **Take 2 italia** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.civilization4.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DX 9.0c, Win 2000/XP, *Civ IV***
- Sistema Consigliato **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB con supp. PS**
- Multiplayer **LAN, Internet, Hot-seat, E-mail**

- Novità ricche e soddisfacenti
- Meglio bilanciato di *Civ IV* standard
- È il titolo più rigiocabile del mondo

- L'accento sulla guerra potrebbe non piacere a tutti
- Qualche civiltà in più non avrebbe guastato
- Avrebbe potuto costare qualche euro in meno

Come tutte le espansioni, *Warlords* è destinato agli appassionati del gioco base, che troveranno novità e migliorie più che adeguate. Tuttavia, anche chi aveva tralasciato *Civ IV* per la scarsa bellicosità potrebbe cambiare idea.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MODDABILITÀ
7	7	9	9	8	9



■ L'interfaccia fornisce numerose informazioni da tenere a mente per accontentare gli animali.



■ Quando le condizioni atmosferiche peggiorano, gli animali privi di rifugio devono essere portati al riparo il prima possibile.

ANIMALI DI POCHE PRETESE

Poche pretese mica tanto se consideriamo che, minuto dopo minuto, le bestiole tenute in cattività nel nostro zoo avranno bisogno di acqua cibo, adeguati rifugi e terreno, nonché di svariate ettrezzature per grattarsi, correre, scalare e nuotare. Un apposito addestratore si prenderà cure dell'educazione degli animali, insegnando esercizi sempre nuovi per tenerli in allenamento e per contribuire al loro buonumore.

GENERE: GESTIONALE

WILDLIFE PARK 2

La vita virtuale diventa selvaggia e viceversa. Salviamo i panda e i bilanci del nostro zoo.

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto e "parlato" in italiano. La qualità del doppiaggio lascia a desiderare e le discrepanze fra i termini usati nel testo a schermo e i vari menu (difetto non proprio raro in questi casi), a lungo andare, possono infastidire.

IN ALTERNATIVA...

Marine Park Empire, Mag 06, 6
A dispetto del nome, non sono solo le specie acquatiche a popolare questo discreto, ma completo gestionale zoofilo.

Zoo Empire, Ago 05, 6½
Il titolo Enlight ha già un annetto sulle spalle, ma fa la sua figura pur richiedendo una configurazione hardware nient'affatto esosa

ARRIVA al suo secondo capitolo il gestionale di zoo creato dal team tedesco di B.Alive. Rispetto ad altri titoli appartenenti allo stesso genere (fra cui per esempio *Marine Park Empire*, l'ultimo esponente del filone "zoologico" recensito qualche mese fa sulle pagine di GMC), la gestione delle esigenze dei vari animali appare semplificata, soprattutto in termini di habitat.

Nonostante siano presenti tutti gli strumenti del caso atti a modificare l'ambiente circostante (rialzamento e abbassamento del terreno con tanto di pompe d'acqua per creare pozze artificiali, vari tipi di terriccio differenziati in base alla durezza e così via), minore attenzione è stata rivolta al tipo di vegetazione, che non influisce in maniera determinante sul benessere delle fiere. Dal menu principale, le scelte disponibili sono una modalità "libera", che consente di decidere fra un'ampia gamma di scenari dislocati in tutto il globo, e "l'avventura principale" suddivisa in missioni.

Una volta portati a termine gli obiettivi preposti, starà al giocatore scegliere se passare allo scenario successivo o continuare a prendersi cura a piacimento degli stessi animali, proseguendone l'addestramento. La seconda opportunità, però, non si rivela particolarmente sfiziosa, poiché in molti casi alcune opzioni avanzate risultano bloccate.

Per sopravvivere, ogni zoo necessita di apposite strutture che forniscono acqua potabile e cibo (serre e allevamenti per ottenere frutta, verdura, carne e pesce)

> "Offre una vasta scelta di opzioni e non richiede troppo impegno"

e della presenza di personale. Anche in questo caso, tale aspetto non viene approfondito: manutentori e veterinari non sono differenziati per stipendi e abilità, ma vengono pagati di più solo qualora si decidesse di ampliare il loro "raggio d'azione" all'interno del parco. *Wildlife Park 2*, in virtù di queste semplificazioni, è un titolo accessibile anche per chi non è cresciuto a pane e *Theme Park*, offre una vasta scelta di opzioni e non richiede un particolare impegno.

Nella maggior parte dei casi, gli zoo sono di dimensioni modeste e la loro gestione risulta agile grazie anche alla I.A. degli operai assunti: basta regolare i prezzi nel modo migliore (bibite a basso prezzo e ingressi a pagamento nelle toilette non vi suggeriscono nulla?), assicurarsi che la produzione di cibo sia soddisfacente e verificare l'umore di ogni singolo ospite del parco, visualizzato tramite uno "smile" di diverso colore.

Sul versante della grafica, si può contare su numerosi effetti in tempo reale (modificazioni del terreno, variazioni climatiche), ma le animazioni delle bestiole lasciano talvolta a desiderare. Tutti i simpatizzanti WWF in cerca di un passatempo poco impegnativo apprezzeranno *Wildlife Park 2*, ma chi è abituato a sfide gestionali più impegnative rischia di annoiarsi in fretta.

GLI AFFARI SONO AFFARI

Nonostante l'alone di buonismo zoofilo che pervade il gioco, la cruda verità è che ci sono delle specie da salvare, ma, soprattutto, una baracca da portare avanti. Pertanto, occorre oliare a puntino tutti gli ingranaggi di quella perfetta macchina da soldi che è un parco di divertimenti, bilanciando i prezzi di tutte le strutture al fine di ottenere il massimo profitto. Naturalmente, è necessario farsi pubblicità e badare alla reputazione dello zoo tenendo sempre d'occhio il portafogli, spesso in costante discesa.



Elisa Leanza 

info ■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **B.Alive** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **055/3247352** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.wildlifepark2.com/it/news.html

➤ Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, 1,5 GB HD, Scheda 3D 64 MB compatibile P.S., Lettore DVD-ROM**
➤ Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB compatibile P.S.**
➤ Multiplayer **No**

- Particolarmente accessibile
- Buona varietà di opzioni e missioni
- Interfaccia di gioco chiara ed esaustiva

- Alcuni aspetti sono poco approfonditi
- Grafica efficace, ma non brillante
- Troppo semplificato rispetto alla concorrenza

***Wildlife Park 2* non è di certo la punta di diamante del genere gestionale a sfondo zoofilo, ma è un titolo comunque gradevole alla portata di tutti. Peccato per l'occasionale superficialità di alcuni aspetti della struttura di gioco.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
6	5	6	5	6	6

5½


L'unico modo per controllare un esercito indiano è la "battaglia personalizzata".

TUTTI I TOTAL WAR, INSIEME

Sega ha pubblicato una mega-collezione di tutti i *Total War*, da *Shogun* all'espansione di cui parliamo in questa pagina, *Alexander*. Oltre ai giochi, comprende un CD con le musiche originali, un artbook, un poster, un documentario su DVD e altri "ammennicoli". Il costo è abbastanza alto (si aggira sui 70 euro), ma siamo sicuri che alcuni appassionati non baderanno al prezzo! Oltretutto, è l'unico sistema per acquistare *Alexander* "in scatola" e non via Internet.




La falange macedone si appresta al massacro dei nemici.

COME COMPRARLO

Potrete acquistare il gioco direttamente via Internet, al sito ufficiale di Creative Assembly (www.totalwar.com). Il prezzo è invitante, solo 10 euro circa, che diventano 12,95 euro se aggiungete una specie di "assicurazione" (che vi permette di recuperare il gioco via Internet se il vostro PC fa una brutta fine). Il download, di 450 MB, è un po' lento: noi ci abbiamo messo circa 6 ore. *Alexander* è comunque tutto in italiano.

GENERE: STRATEGIA

ROME: TOTAL WAR ALEXANDER

Il mondo è sempre troppo piccolo, quando ti chiami Alessandro.

CON un'inusuale digressione temporale, *Alexander* trasporta i giocatori di *Rome: Total War* nel magico momento in cui Alessandro Magno ha iniziato la sua lunga cavalcata verso l'Est, che lo ha condotto in una manciata di anni nel cuore dell'impero persiano e oltre, fino ai confini dell'India.

Grazie a questa espansione vengono profondamente modificati la mappa, che ora si estende dalla Grecia fino a toccare l'India, e gli obiettivi: impersonerete Alessandro e in 100 turni dovrete sconfiggere l'odiato nemico persiano e conquistare una dozzina di città chiave del Medio Oriente, da Tiro a Babilonia, fino alla capitale della Bactria. Alessandro deve sopravvivere, la sua eredità non può essere raccolta da un successore: dovrete proteggerlo dai nemici in battaglia, dagli assassini e persino dalle epidemie.

Dato il pochissimo tempo a disposizione (se confrontato con la campagna di *Rome* o *Barbarian Invasion*), sarete tenuti ad adottare una tattica profondamente diversa. Non riuscirete nel vostro intento se conquisterete e potenzierete ogni città sulla vostra strada. Anzi, scoprirete che una via può essere quella di risparmiare al massimo nelle città e arruolare parecchi mercenari.

In generale, il gioco è più difficile di *Rome*: in quasi ogni battaglia sarete in netta inferiorità numerica e non sarà sufficiente essere vittoriosi. Se sacrificherete troppe unità, vi troverete in mezzo all'Asia minore circondati da nemici e a migliaia di chilometri dai rinforzi. La tentazione di ricorrere a qualche trucco sarà fortissima...

> "In generale, il gioco è più difficile di *Rome*"

Le unità sono state riviste: in particolare, troverete diversi "tipi" di falange, che insieme ai Compagni (i cavalieri pesanti) furono il vero asso nella manica di Alessandro.

Tra i nemici affronterete gli Immortali, la fanteria scelta di Dario, che vi darà del filo da torcere! *Rome: Total War Alexander* comprende "solo" la campagna di Alessandro e non potrete giocare dalla parte dei Persiani o dei Traci. Lo stesso vale per le battaglie storiche, che propongono scontri particolarmente cruenti ispirati a quelli più famosi di Alessandro (come Isso o Gaugamela). Per combattere le battaglie "avanzate" dovrete completare quelle precedenti e non sarà affatto semplice.


Alessandro è arrivato in vista delle mura di Babilonia. Ma la sua missione è ancora lunga!

D'altra parte, dovrete dimostrare di avere il genio militare di Alessandro Magno!

Paolo Paglianti



IN ALTERNATIVA...

Rome: Total War Barbarian Invasion, Nov 05, **8**
La caduta dell'impero romano, secondo Creative Assembly. Riuscirete a salvare i confini della civiltà?

Tin Soldiers – Alexander the Great, Feb 05, **7**
Acquistabile sempre solo via Internet, un gioco a turni complesso, ma molto appagante. Potrete unicamente combattere le battaglie di Alessandro.

Info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Creative Assembly** ■ Distributore **Halifax/via Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 10/€ 70 (nella Collector Edition)** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.totalwar.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2,9 GB HD, *Rome: Total War* con patch 1.5**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Una nuova campagna
- Nuove unità e battaglie storiche
- Costo molto contenuto (comprandolo via Internet)

- Non è possibile giocare dalla parte dei Persiani...
- ... Nemmeno nelle battaglie storiche
- Chi non è un esperto, potrebbe scoraggiarsi

***Rome: Total War Alexander* è un'ottima espansione, anche se con qualche limite: potreste aver voglia di combattere dalla parte dei Traci! È piuttosto difficile, ma è anche molto appagante. Interessante il prezzo.**

7 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	REALISMO	BATTAGLIE STORICHE
8	8	8	7	8	7

COMUNICAZIONI BELLICHE

TOAW III **è distribuito da Matrix in inglese, francese e tedesco. Per il momento, non è prevista una versione italiana, ma gli sviluppatori hanno "gentilmente" postato i file necessari alla traduzione sul forum Web (www.matrixgames.com/forums/) del gioco: tutto ciò che manca, ora, è un battaglione di volontari disposti a sobbarcarsi la fatica. Il gioco può essere acquistato via download digitale, oppure ordinato per posta in versione CD.**



Ispirato al vecchio wargame da tavolo "Fire in the East" di GDW, Barbarossa ricostruisce l'invasione tedesca della Russia nel 1941, a livello di divisione, su una mappa che copre dal Baltico al Caucaso.

In Red Thunder il giocatore può decidere se reggere le redini della NATO o del Patto di Varsavia in un'ipotetica invasione dell'Europa occidentale nel 1988.

GENERE: WARGAME

THE OPERATIONAL ART OF WAR III

Matrix Games pubblica la nuova versione del più popolare wargame a turni di tutti i tempi.

CREATO da Norm Koger nel 1998, *The Operational Art of War* è un editor di scenari che consente di ricostruire campagne militari a livello operazionale dalla fine del 1800 al prossimo futuro.

Il sistema è quello a turni, con pedine che si muovono su mappe esagonate, ma *TOAW* si avvale delle capacità del PC per introdurre elementi di gioco molto sofisticati. Le unità rappresentano collezioni di squadre ed equipaggiamenti scelti da un enorme database, e tra i fattori considerati vi sono artiglieria, appoggio aereo e navale, guerra elettronica, armi chimiche e nucleari, condizioni atmosferiche e molto altro. In base alle scelte compiute dal progettista, un esagono misura da 2,5 a 50 chilometri, mentre un turno di gioco varia da 6 ore a una settimana.

The Operational Art of War III rappresenta la terza versione del programma, dopo che la precedente, *TOAW: A Century of Warfare*, era caduta in una sorta di limbo in seguito all'acquisizione dello sviluppatore Talonsoft da parte di Take 2. Ottenuti i diritti sul titolo, gli specialisti di Matrix Games hanno radunato le migliori menti della comunità e compilato una lista dei bug più fastidiosi e dei suggerimenti migliori. Il risultato è un gioco che esprime qualità rimaste "in nuce" fin dalla sua prima pubblicazione. Per fare un esempio, gli sviluppatori si sono accorti che alcuni difetti limitavano le potenzialità dell'avversario gestito dal PC, mentre, parallelamente, la saggezza tattica sviluppata dai giocatori ha suggerito loro nuovi modi per migliorarne le prestazioni. Il risultato è una delle I.A. più impressionanti mai apparse in un wargame, con il computer che sfrutta le debolezze nelle linee nemiche, è in grado di formare fronti continui e comprende meglio quando è il momento di ritirarsi.

"La nuova I.A. è impressionante"



Gli scenari (70 originali più 130 scelti tra i migliori prodotti dalla comunità) portano nei campi di battaglia della prima e Seconda Guerra Mondiale, in Corea, in Vietnam, in Europa centrale durante la Guerra Fredda, in Medio Oriente (Iraq incluso) e in numerosi altri punti caldi del Globo. Uno scenario può simulare in dettaglio parte di una campagna più vasta (come i primi giorni dello sbarco in Normandia) oppure abbracciare le operazioni in un intero teatro, nell'arco di mesi o anni (come la liberazione dell'Europa). Alcuni includono centinaia di unità e si completano in settimane di gioco.

TOAW III non è un titolo adatto ai principianti: la curva di apprendimento è molto ripida, e richiede una lettura approfondita del manuale (78 pagine in .PDF completamente riscritte da Matrix). Dovendo indicare una "ruga", probabilmente la cercheremmo nel sistema a turni, oggi superato da wargame in tempo reale come *Highway to the Reich*. Detto questo, per gli appassionati non esiste alcuna alternativa in grado di competere con la flessibilità e longevità di questo programma.

Vincenzo Beretta



GUERRA SENZA FINE

TOAW III è distribuito con 200 scenari e la durata di ognuno, se si gioca contro la I.A., può variare da poche ore a intere settimane (come nel caso di Campaign for North Africa, che ci porta dall'offensiva italiana in Egitto del 1940 alla fine dell'Afrika Corps nel 1943). Non è sbagliato affermare, dunque, che alcuni degli scenari proposti sono vasti quanto altri interi giochi di strategia pubblicati per PC. A ciò aggiungete il flusso di nuove battaglie che verranno create dai fan con l'editor incluso, e una comunità attivissima che, dal 1998, organizza sfide e tornei via Internet. Buoni siti di riferimento sono Rugged Defense (**www.the-strategist.net/RD/news.php**), Strategy Zone Online (**http://toaw.xtreme-gamer.com/**) e l'italiano Net Wargaming Italia (**www.netwargamingitalia.net**).



IN ALTERNATIVA...

Battles in Normandy, Mag 05, 8
Un altro titolo a turni di Matrix, dedicato allo sbarco in Normandia e alle operazioni successive, l'ottima I.A. e un sistema di gioco abbastanza semplice lo rendono un buon titolo introduttivo.

Flashpoint Germany, Lug 05, 7
La terza guerra mondiale in Germania nel 1985 ricostruita a livello tattico-operazionale, grossa enfasi è posta sulle comunicazioni e sull'invio degli ordini attraverso la catena di comando.

info ■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **TOAD** ■ Distributore **Importazione Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 36,79** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.matrixgames.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 64 MB RAM (128 per Win XP), Scheda video 32 MB, 380 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 1,2 GHz, 256 MB RAM**
- Multiplayer **E-Mail**

- 200 scenari dal 1815 al 2010
- Editor di scenari
- Ottima Intelligenza Artificiale

- Complesso da imparare
- Sistema a turni un po' antiquato
- Alcune battaglie sono progettate male

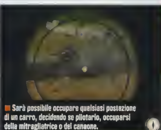
Il sogno di ogni appassionato di simulazione militare: *TOAW III* equivale a mettere su un CD un'intera collezione dei vecchi wargame da tavolo con mappa e pedine colorate. 200 scenari e un'ottima I.A. garantiscono una longevità senza pari.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
5	5	7	9	9	8

8½

QUESTIONE DI TATTICA

La struttura di *Red Orchestra* obbliga a muoversi strisciando, o stando inginocchiati, uscendo dai ripari solo quando qualcuno copre i vostri movimenti. Trattandosi di uno sparatutto realistico, dovrete scegliere la vostra specializzazione (di conseguenza il corredo di armi) prima di gettarvi nella ressa. Scordatevi grosse frecce colorate che indicano chiaramente l'appartenenza a una delle due fazioni: dovrete basarvi solo sulle uniformi e, alle lunghe distanze o in caso di scontri frenetici, non mancherà il rischio di fuoco amico. Occhio, però, a colpire i compagni: basteranno pochi errori per trovarsi fuori dal server (per evitare che le partite siano rovinate da "franchi tiratori") Se volete un consiglio, prima di catapultarvi online giocate un po' in modalità Practice "offline" e, una volta capita la struttura delle mappe, andate in Rete, magari insieme a qualche amico con cui coordinarvi.


Sarà possibile occupare qualsiasi postazione di un carro, decidendo se pilotarlo, occuparsi della mitragliatrice o del cannone.


L'acqua perfettamente riflettente è ben lontana dagli standard attuali.

IN INGLESE

Il gioco è interamente in inglese, ma i menu sono talmente semplici e standardizzati che non avrete problemi a impostare il gioco a piacimento, pur non conoscendo alla perfezione la lingua di Albione. Quest'ultima tornerà utile anche per comunicare con compagni stranieri durante le battaglie.

GENERE: FPS TATTICO ONLINE

RED ORCHESTRA: OSTFRONT 41-45

Il fronte orientale della Seconda Guerra Mondiale è ancora aperto su Internet!

LA piattaforma di distribuzione digitale Steam, nonostante lo scetticismo di molti, ha ingranato la quinta. Nata per diffondere i prodotti di Valve, Steam si è presto ampliata dando visibilità anche a titoli di altri sviluppatori, proponendo sia giochi di nicchia, sia realizzazioni di larga diffusione, rappresentando un'alternativa alla classica confezione.

E non è il Source l'unico motore ufficiale dei titoli forniti dalla piattaforma di Valve: gli sviluppatori di *Red Orchestra*, per esempio, hanno preferito basarsi sul buon vecchio Unreal Engine, che conoscono a menadito. Il lavoro di Tripwire è stato immenso e supera di gran lunga le aspettative di chi aveva già provato il loro omonimo e blasonato Mod per *UT 2004*.

Red Orchestra: Ostfront 41-45 proietta il giocatore nel bel mezzo delle battaglie tra l'esercito russo e quello tedesco, simulando nella maniera più verosimile sia gli scenari della Seconda Guerra Mondiale, sia le armi dei due schieramenti, senza tralasciare numerosi mezzi blindati. Chi è abituato ai vari *Quake* e compagnia bella dovrà abbandonare i vecchi schemi d'azione e ragionare in maniera radicalmente diversa: qui si va in guerra e ci si deve muovere strisciando, cercando riparo ed esponendosi il meno possibile. Basta fare capolino da una trincea per essere raggiunti dal colpo letale di un cecchino della fazione opposta, e non crediate di essere al sicuro sui carri armati. Vero che le loro corazze vi proteggeranno dai normali proiettili, ma basterà un panzerfaust per far saltare voi e il tank che vi ospitava.

In *Red Orchestra* non si corre seguendo il "giro ideale" del livello, ma ci si deve adeguare alla situazione, studiando la mappa e organizzando qualche tattica con i compagni, insieme a cui sarebbe meglio coordinarsi usando cuffie e microfono. Le aree di battaglia sono piuttosto ampie e sarà quindi necessario pianificare l'attacco cercando di accerchiare i nemici, avendo sempre qualche valida forma di copertura dalle retrovie durante l'avanzata. Fortunatamente, ogni mappa è suddivisa in una serie di obiettivi, che permettono quindi di focalizzare l'attenzione in un particolare punto dell'azione in ogni minuto della concitata partita. *Red Orchestra* riesce a essere un'esperienza appassionante quanto frustrante: il novellino che entrerà in un server a caso verrà massacrato senza pietà. Con l'esperienza, si riuscirà a raggiungere qualche obiettivo, limitando le morti, ma è solo insieme a un gruppo affiatato e capace di organizzarsi al meglio che il gioco dimostrerà tutto il suo spessore.

> "Basta fare capolino da una trincea per essere raggiunti da un colpo letale"


Gli scenari del gioco rendono l'idea di un brutale teatro di guerra.

Se vi piace giocare in cooperativa rimarrete estasiati da *Red Orchestra: Ostfront 41-45*, ma se preferite le azioni da "lupo solitario", vi converrà puntare ad altro.

Alberto Falchi



ACQUISTI A VAPORE

Red Orchestra **è distribuito via Steam (24,95 dollari, circa 22 euro), almeno per quanto riguarda l'Europa. Trattandosi di un gioco online, acquistarlo tramite download non dovrebbe rappresentare un problema per gli interessati.**

IN ALTERNATIVA...

CounterStrike Source, Dic 04
Simile come approccio a *RO*, ma le armi sono più moderne, come il tema, che vede la contrapposizione di terroristi e anti-terroristi.

Day of Defeat, Lug 03, 8
Il diretto concorrente, sempre distribuito tramite Steam, ma caratterizzato da una maggior semplicità di gioco. La versione più recente si avvantaggia del motore Source.

info ■ Casa **Valve** ■ Sviluppatore **Tripwire** ■ Distributore **Steam** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 21** ■ Età Consigliata **17+** ■ Internet **www.redorchestragame.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet**

- Incredibilmente realistico
- Mappe eccellenti
- Ottima gestione dei veicoli

- Frustrante a tratti
- Graficamente migliorabile
- Senza un gruppo affiatato, non diverte come potrebbe

Un ottimo titolo per chi vuole impegnarsi seriamente sopravvivendo in un "fronte online". Chi cerca dei semplici momenti di svago, probabilmente lo troverà frustrante e troppo impegnativo. Sotto l'aspetto tecnico, il motore grafico comincia a mostrare qualche ruga.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	REALISMO	LIVELLI
7	8	8	8	9	8

Giochiamo spendendo POCO



I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

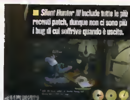
■ **Casa:** Ubisoft ■ **Distributore:** Ubisoft ■ **Lingua:** Gioco in inglese, manuale su CD in italiano ■ **Prezzo:** € 12,99 ■ **Provato su:** Mag 05, 9

SILENT HUNTER III

GLI appassionati di ricostruzioni belliche trovano un fedele compagno di giochi nel PC. Sebbene la maggioranza dei simulatori si dedichi ad aerei e affini, praticamente ogni macchina da guerra è stata accuratamente riprodotta sui nostri monitor.

Silent Hunter III si occupa di sottomarini nel contesto della Seconda Guerra Mondiale e, nonostante sia passato un anno dalla sua uscita, non c'è all'orizzonte alcun contendente in grado di affrontarlo sullo stesso campo.

I motivi di questo duraturo successo sono molti. Tanto per cominciare, la simulazione è realistica e allo stesso tempo accessibile. Giocare è divertente sin dalla prima missione e, dopo un paio d'ore, anche i più inesperti saranno in grado di manovrare con efficacia il loro U-Boat. Per sopravvivere nell'oceano è necessario curare svariati aspetti, dal tipo di siluri da lanciare alla stanchezza dell'equipaggio. Conservare munizioni è fondamentale per non finire in pasto ai pesci, dunque ogni singolo colpo sparato è cruciale.



■ *Silent Hunter III* include tutte le più recenti patch, dunque non ci sono più i bug di cui soffriva quando è uscito.

La ricostruzione storica è perfetta sotto ogni aspetto, dalle rotte delle navi al grammofono che diffonde i vostri MP3 nel sommergibile.

Anche la grafica svolge bene il suo mestiere. Il mare si muove come se fosse vero, le navi affondano in maniera diversa secondo il punto in cui vengono colpite e gli effetti del tempo meteorologico sono spettacolari. Insomma, se siete interessati ai sommergibili, non fatevi sfuggire *Silent Hunter III*.



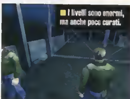
■ **Casa:** Codemasters ■ **Distributore:** DDE ■ **Lingua:** Italiano ■ **Prezzo:** € 9,90 ■ **Provato su:** Mar 03 7

IGI 2: COVERT STRIKE

CI sono giochi che invecchiano con classe, senza perdere il proprio smalto anche distanza di anni. Altri, invece, hanno meno fortuna. *IGI 2: Covert Strike* appartiene alla seconda categoria.

Quando era comparso sugli scaffali, nonostante fosse lontano dalla perfezione, poteva essere definito tranquillamente un rispettabile esponente del genere azione/stealth. Oggi, invece, mostra gli impietosi segni del tempo, senza riuscire a tenere il passo con la concorrenza, che nel frattempo si è fatta molto più agguerrita.

I suoi difetti sono molti e, considerando gli standard odierni, non sono più perdonabili. Tanto per cominciare, l'Intelligenza Artificiale fa acqua. I nemici spesso agiscono in maniera insensata, ma in compenso la loro mira è così perfetta da far perdere le staffe anche a un monaco zen.



■ I livelli sono enormi, ma anche poco curati.

La struttura dei livelli, a volte, consente di ignorare il lato stealth e di affrontare le missioni sparando all'impazzata e facendo più rumore di un panzer in una cristalleria.

Se, invece, si decide di stare al gioco e di sgattaiolare silenziosi alle spalle dei soldati avversari, ci si troverà davanti a un'azione scontata e ripetitiva, surclassata brutalmente da qualunque episodio di *Splinter Cell*.

Anche la grafica, prevedibilmente, non fa gridare al miracolo, con personaggi e animazioni poco convincenti e livelli scarni e poco dettagliati. Insomma, *IGI 2: Covert Strike* è invecchiato male.



ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nel negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

EMC ENTERTAINMENT

B-17 Flying Fortress The Mighty 8TH	€ 4,99
Pro Cup Racing	€ 4,99
Master of Orion 3	€ 4,99
Moonbase Commander	€ 4,99
RC Toy Machines	€ 4,99
Vegas Casino 2	€ 4,99
Snow Rider	€ 4,99
Driver	€ 4,99
Line of Sight Vietnam	€ 4,99
Deadly Dozen	€ 4,99
Atari 80 Classic Games	€ 4,99
Gooka	€ 4,99
Darkened Skye	€ 4,99
Cypher	€ 6,99
Dark Fall	€ 6,99
Desperados Wanted Dead or Alive	€ 6,99
Superpower	€ 6,99
Trucker	€ 6,99
La Grande Guerra	€ 6,99
Zapper	€ 6,99
Alone in the Dark The New Nightmare	€ 6,99
Axis and Allies	€ 6,99
Patrician II	€ 6,99
Euro Rally Champion	€ 6,99
Model Railroad 3D	€ 6,99
Wings over Vietnam	€ 6,99
Super League Manager	€ 6,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

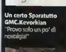
Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Oblivion
GMC.Gorman
"Panorami spettacolari, in 50 pollici!"

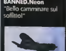


Un certo Sparatutto
GMC.Kevorkian
"Provo solo un po' di nostalgia!"

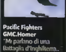




Prey
BANNED.Neon
"Bello camminare sul soffitto!"

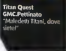


Pacific Fighters
GMC.Homer
"Mi parlano di una Battaglia d'Inghilterra..."





Titan Quest
GMC.Pettinato
"Maledetti Titani, dove siete!"



SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life

1) HALF-LIFE 2
Casa: Valve Distributore: Vivendi
Prova: Nov 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05
Demo: DVD Feb 05

Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse.

2) DOOM 3 Set 04
Casa Activision Distributore Leader
Guida Completa: Ott 04 **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa Vivendi Distributore. Vivendi
Trucchi: Nat 05 **Demo:** DVD Ott 05 Dic 05
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno ... in tutti i sensi!

4) FAR CRY Apr 04
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
Trucchi: Ott 05 **Demo:** DVD Apr 04
L'Intelligenza Artificiale evoluta e l'elevata longevità ne fanno uno sparatutto in prima persona da provare

5) CALL OF DUTY 2 Dic 05 VOTO 9
Casa. Activision Distributore. Activision IT
Trucchi: Gen 06 **Demo:** DVD Dic 05
Un seguito splendido, che non ha perso un briciolo dello spirito epico del primo capitolo

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 5
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nov 05

La simulazione di calcio più realistica sinora creata. Nel quinto episodio brillano la fisicità negli scontri e le dinamiche del pallone

2) MONDIALI FIFA 2006 Giu 06
Casa. EA Distributore. DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Giu 06
Tutte le squadre dei Mondiali e partite con un buon ritmo, ma la vera evoluzione è rimandata.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO
Casa. EA Distributore. Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa. Gremlin Distributore: Leader
Trucchi. Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: Ago 01 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Mag 01

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER Giu 06
Casa: Ubisoft Distributore. Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Giu 06
L'Intelligenza Artificiale dei compagni di squadra è più che convincente, così come le opzioni tattiche

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa. Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Proviamolo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

5) BROTHERS IN ARMS Apr 05 VOTO
Casa. Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Demo:** Lug 05
Il comando di un plotone nella II Guerra Mondiale è gestito in maniera efficace, anche se "giocosa"

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, Grand Prix Legends, Stunt Car Racer

1) GTR - FIA GT RACING GAME
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 04/DVD Apr 05

A parte qualche "neo" di personalità, la creazione dei Simbin si dimostra, per il momento, LA simulazione di guida su PC.

2) F1 CHALLENGE '99 - 02 Lug 03
Casa. EA Distributore. Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

3) NASCAR RACING *2003* SEASON Apr 03 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nessuno **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

4) SUPERBIKE *2001* Ott 00
Casa. Electronic Arts Distributore. Leader
Trucchi: Lug 01 **Demo:** Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote più accurata ed emozionante

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04 VOTO 9
Casa Codemasters Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) ROME: TOTAL WAR
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05, Apr 06
Demo: Ott 04

La formula vincente della serie *Total War* sposa l'antica Roma. Tra legioni, condottieri e intrighi in Senato è un'esperienza tutta da provare.

2) BLACK & WHITE 2 Ott 05
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Mag 06
Il simulatore di divinità per eccellenza si è sposato alla perfezione con lo stile RTS

3) SPELLFORCE 2 Mag 06 VOTO
Casa JoWooD Distributore Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Mag 06
Una mirabile unione tra strategia in tempo reale e GdR, benedetta da un interfaccia estremamente funzionale

4) AGE OF EMPIRES III Nov 05
Casa. Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo

5) COMMANDOS 3 Nov 03 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Feb 04 **Demo:** Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod

2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02
Casa. Strategy First Distributore: Leader
Trucchi: Set 02 **Gioco completo:** BUD Gen 05
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

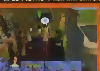
4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06
Casa: Paradox Ent. Distributore Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa. Ubisoft Distributore Ubisoft
Demo: DVD Giu 06 **Gioco compl.:** *HoM&M 4* Lug 06
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga

GESTIONALI

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Giu 05/Lug 06
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli



LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa. Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Giu 03 **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision IT
Trucchi: Gen 06 **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2006 Dic 05
Casa. Sega Distributore. Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nat 05
Anche in questa edizione i ragazzi di SI Games si confermano i numeri uno nei gestionali calcistici

5) TROPICO 2 IL COVO DEI PIRATI Mag 03 VOTO 8
Casa Take 2 Distributore Take Two Italia
Trucchi: Gen 04 **Gioco completo:** Dic 04
Ancora Caraibi, ma questa volta da vivere al comando di un isola piena di corsari dallo spirito anarchico

AVVENTURE

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 Voto: 9
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".



LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Soluzione: Feb 00 **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal. Un enigma per intenditori

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8
Casa Digital Jester Distributore E2 Newave
Soluzione: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
Soluzione: Mag 04/Giu 04 **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa. THQ Distributore: Halifax
Soluzione: Gen 04 **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d azione" danno, finalmente, profondità a un avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 Voto: 9
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.



LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nat 03 **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore Take Two Italia
Sol: Dic 02 Gen 03 **Gioco completo:** Feb 04
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore

4) SPLINTER CELL: CHAOS THEORY Feb 05
Casa. Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Lug 05 **Demo:** Mar 05
Sam Fisher è più in forma che mai e ci invita a condividere con lui il miglior gioco stealth sulla piazza.

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa. Eidos Distributore. Leader
Guida: Set 04 **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata.

MMORPG

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento. Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.



LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

2) GUILD WARS Lug 05
Casa NCSoft Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa Sony Online Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare, peccato per la mancanza di una modalità PvP

4) DARK AGE OF CAMELOT Nat 04
Casa Mythic Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ha saputo mantenersi giovane e longevo grazie a una giocabilità azzeccata e a una serie di espansioni di qualità

5) STAR WARS: GALAXIES Set 03 VOTO 8
Casa LucasArts Distributore Activision
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Malgrado le semplificazioni nella giocabilità, resta un bel biglietto per l universo della saga di George Lucas.

GIOCHI DI RUOLO

1) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Prova: Set 06 Voto: 9
Trucchi/guida (CD/DVD): Giu 06/Lug 06
Demo: Nessuno

Libertà assoluta di vivere una trama principale emozionante o di esplorare il mondo di Tamriel con la propria fantasia come unico limite!



LE PIETRE MILIARI: La saga immortale di Ultima, Pool of Radiance, Dungeon Master, Baldur's Gate

2) NEVERWINTER NIGHTS Ott 02
Casa Atari Distributore Atari
Sol: Nov 02 - Nat 02 **Demo:** DVD Feb 03, Mar 03
Per vivere un avventura nei panni dell Eroe o in quelli di chi decide il destino di un intero mondo

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa. Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Ago 00/Dic 01 **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) KOTOR II THE SITH LORDS Mar 05
Casa LucasArts Distributore: Activision
Sol: Mag/Giu 05/Lug 05 **Demo:** Nessuno
Tornano i Cavalieri dell Vecchia Repubblica, in un gioco ricco e coinvolgente, anche se poco innovativo.

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision Italia
Sol: Feb/Mar 05 **Demo:** Nessuno **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A, in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione

GIOCHI SPORTIVI

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.



LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

2) NHL 06 Ott 05
Casa EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7 ½
Casa EA Sports Distributore DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Buone l idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema.

4) TOP SPIN Dic 04
Casa. Microsoft Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 04
Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC. Resta da migliorare la I.A.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO 8
Casa. Aspyr Distributore Blue Label Ent.
Trucchi: Lug 06 **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2 Ago 05 VOTO 9
Casa EA Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Apr 05 **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore Leader
Trucchi: Mar 00/Apr 01 **Demo:** Gen 00

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2004 Set 03 VOTO 9
Casa Microsoft Distributore Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8
Casa Graphsim Ent Distributore Imp Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK FORGOTTEN BATTLES Apr 03 VOTO 9
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Patch: Lug 05 **Gioco completo:** Lug 05

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa Sega Distributore C T O
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore Halifax
Trucchi: Feb 99 **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8
Casa Majesco Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Lug 02 **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore Take 2 Italia
Trucchi: Set 05 **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mag 00

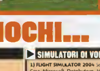
I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

P.D.P.
I migliori di tutti i generi
1. The Sims 2
2. Rome: Total War
3. Splinter Cell: Chaos Theory
4. Call of Duty 2
5. SDA: La Battaglia per la Terra di Mezzo

ROBERTUS-WALLACE
Giochi d'azione
1. Mafia
2. GTA: San Andreas
3. Max Payne
4. Prince of Persia: Spirito Guerriero
5. Il Padrino

DIF
Strategia in tempo reale
1. Rome: Total War
2. Starcraft
3. Warcraft III
4. Age of Mythology
5. Age of Empires III

OZYMANDIAS
Migliore atmosfera in un FPS
1. Call of Duty
2. Quake
3. Doom 3
4. Half-Life
5. Unreal









CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA
0331/452970
ATARI
02/937671
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
DDE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
055/3247352
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/7326048
POWER UP
02/89012939
VIVENDI
0332/870579
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #5
213.140.8.217:27017
[GMC] - CounterStrike Source Server #6
213.140.8.217:27018

QUAKE 4 DEMO
[GMC] - Quake 4 Demo Server #1
213.140.8.218:27000
[GMC] - Quake 4 Demo Server #2
213.140.8.218:27000

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!



Scrivete a gmcserver@futureitaly.it

Evento

SI CHIUDE LA "SERIE A" DEL NETGAMING

Finali EPS a Bolzano: spettacolo e diretta via streaming in tutta la Penisola!

DOPO quattro mesi di sfide, si è chiuso l'unico campionato che valga la pena di essere giocato online: le Pro Series (l'equivalente della nostra "Serie A" caicistica con retrocessioni e promozioni) della Electronic Sports League.

All'interno di questa realtà ormai stupefacente per l'Europa (sono circa 500.000 i giocatori iscritti su **www.esi.eu**), l'Italia è riuscita a piazzarsi benissimo ed è l'unico paese di lingua "non tedesca" ad avere le Pro Series, con relative finali, e l'Intel Friday Night Game, di cui abbiamo trattato sulle pagine di questa rubrica. GMC è stata presente per tutti e tre i giorni che hanno caratterizzato i playoff della seconda stagione (dai 2 ai 4 di giugno). I migliori quattro clan (o giocatori) qualificatisi online dopo aver disputato il campionato si sono ritrovati a Bolzano, all'interno del Business Innovation Centre (stessa location delle finali prima stagione, tenutesi lo scorso dicembre) per spartirsi un ricco montepremi di ben 10.000 euro.

Questo evento si è rivelato coinvolgente soprattutto perché, per la prima volta in Italia, si è avuta la possibilità di seguire tutto comodamente a casa, via streaming: telecronache, interviste curiosità e giochi a premi, un menu appetitoso per il netgamer nostrano. Nonostante la limitatezza della banda (con un limite massimo di 90 persone connesse), la community delle sei specialità in competizione ha gremito la manifestazione facendo registrare 5.000 presenze individuali: un bel record, se pensiamo che era la prima volta. Per la cronaca, la sala adibita agli spettatori si è rivelata accogliente e zeppa di pubblico in occasione dell'ultimo giorno di sfide, quello delle finalissime (tutte altamente spettacolari).



Sons of Law sono stati i vincitori della disciplina più seguita in Italia: *CounterStrike: Source.*

La più seguita è stata quella di *CounterStrike: Source*, dove si è riproposta la solita sfida tra i clan SoL e Impact, con la vittoria andata ai primi anche in questa occasione (si sono portati a casa ben 1.200 euro). Il Team Impact (ha totalizzato 800 euro) ha trionfato nella prima mappa, mentre è uscito sconfitto nella seconda decisiva prova con il punteggio di 16 a 14. Terzo posto per i giovani Game Over (hanno conquistato 600 euro). Altra finale ben giocata è stata quella tra i clan SoL e Play.it (ora sono diventati i 2eC) sul campo di battaglia di *Call of Duty 2*. In questa disciplina sono stati i secondi a spuntarla per tre mappe a zero (con ben 800 euro conquistati), vinte tutte di misura.

In *CounterStrike 1.6* hanno trionfato gli Elite Predators (hanno guadagnato 1.200 euro), un clan emergente ma

4 GAMER TOUR 2006

Un campionato di videogiochi in giro per l'Italia.

Lo scorso 2 giugno, in quel di Torino è iniziato il primo campionato di videogiochi sponsorizzato da Euronics (nota catena di elettrodomestici), il "4 Gamer Tour 2006". La manifestazione toccherà le principali piazze italiane e il calendario prevede ben 16 appuntamenti. Ogni tappa è articolata in quattro tornei e durerà tre giorni. I partecipanti si sfideranno su diverse piattaforme videoludiche: su PC con *Ghost Recon: Advanced Warfighter* e *Call of Duty 2*, su Xbox 360 con *Table Tennis*, mentre su PlayStation 2 con *Mondiali FIFA 2006*. La finale nazionale si terrà al Rolling Stone di Milano il 16 settembre. Tra i premi per i primi classificati segnaliamo delle Smart Four Four, degli scooter Honda PS125i e dei viaggi per due persone offerti da Blu Vacanze.

DATE E LOCALITÀ DELLE TAPPE DI SELEZIONE

28-30 luglio BARI
4-6 agosto PESCARA
11-13 agosto SENIGALLIA
18-20 agosto RICCIONE
22-24 agosto MILANO MARITTIMA
27-29 agosto LIDO DI CAMAIORE
14-16 luglio CATANIA
1-3 settembre GENOVA
21-23 luglio REGGIO CALABRIA
8-10 settembre ROMA

Sito di riferimento
www.4gamertour.it/home.aspx


Ecco come si poteva gustare l'evento raggiungendo Bolzano. Megaschermo e telecronaca. Mancavano solo i pop corn!

davvero competitivo, in finale con i SoL (800 euro portati a casa) che hanno ribaltato i pronostici che li vedevano sfavoriti contro i Cubesports (terzi, con un premio di consolazione di 600 euro), vincendo la "finalina" per decidere chi sarebbe arrivato terzo e chi, invece, avrebbe sfidato i "predatori" per il titolo. Spazio anche a giochi di altro tipo, con *Age of Empires III* che, come *Pro Evolution Soccer 5*, non ha goduto del brivido della diretta, poiché entrambi i titoli non hanno la cosiddetta modalità "spettatore" (indispensabile per entrare in un server di gioco solo per osservare una partita).

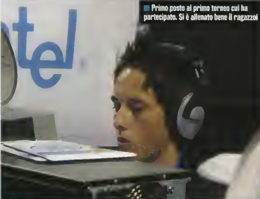
Nello strategico di Ensemble Studios/ Microsoft ha vinto Crakyn_ty (600 euro vinti), che si è imposto su the_Animal (400 euro), mentre nella simulazione di Konami inter87 (400 euro di consolazione) ha perso contro Mantis (600 euro conquistati). L'ultimo verdetto è quello di *Warcraft III: The Frozen Throne*, in cui Dr3d (200 euro portati a casa), giocatore imprevedibile, è uscito sconfitto per tre mappe a due contro Cale (400 euro vinti), vendendo a caro prezzo la pelle dei suoi Elfi. Davvero sublime, concludendo, l'organizzazione, che è finalmente riuscita in quella "spettacolarizzazione" tanto agognata, sfruttando le possibilità offerte dallo streaming. Manca poco per riempire un palazzetto? Di questo passo, c'è già qualcuno che farà follie per assicurarsi un biglietto.

GMC.Akira 

sito di riferimento
www.esl.eu/it/

Campione!
ORGOGLIO ITALIANO!

Stermy vince la prima tappa delle WSVG.



Primo posto al primo torneo cui ha partecipato. Si è allenato bene il ragazzo!

Al primo evento delle "World Series of Videogames", evento voluto e sponsorizzato da due aziende statunitensi e disputatosi negli USA contro i più forti giocatori yankee della scena di *Quake 4*, c'è stato un pesce fuor d'acqua: il vincitore. Non parla la lingua degli hamburger, ma quella della pasta al pesto: è Stermy, il più grande giocatore italiano che, con relativa facilità, al suo primo torneo ufficiale con lo sparatutto id si è portato a casa il primo premio (5.000 dollari, la qualificazione per la finale, con viaggio e pernottamento). La redazione di GMC pensava che il prode Stermy fosse in grado di ottenere un buon risultato, soprattutto dopo l'eccezionale prestazione ottenuta al World Tour dell'anno scorso. In quella manifestazione, il campione italiano aveva totalizzato, in un solo anno, circa 150.000 dollari (senza mai salire, però, sul gradino più alto del podio). La realtà, spesso, supera le ben più rosee previsioni. Alessandro Avallone, diciottenne di Genova, è arrivato alla finale senza perdere neanche una partita (è stato sconfitto in una sola mappa), giocando contro alcuni "rinomati" avversari con una sicurezza quasi inumana, segno tangibile di quanto fosse ben preparato. In finalissima ha sconfitto lo statunitense Lost-Cause (2.500 dollari portati a casa), mentre il mostro sacro Fatal1ty è finito solo quarto (guadagnando, ironia della sorte, proprio una "Fatal1ty sound card"!).

L'evento inaugurale delle World Series of Videogames, sponsorizzato da Intel e da Xbox360 (c'erano tre giochi per la nuova console Microsoft), per l'occasione, si era sdoppiato. Non solo negli USA, infatti, ma anche in Svezia, lo stesso weekend, al Dreamhack. Anche lì c'era un rappresentante della nostra nazione, Cube.ob3n, che purtroppo non è riuscito a imitare l'eccellente prestazione di Stermy ed è uscito al primo turno. Certo, Tiziano "Cube.ob3n" Natale di esperienza ne ha ancora poca, ma di volontà ne ha da vendere e, grazie al supporto dei Cubesports, potrebbe mettersi in mostra in qualche altra tappa di questo evento itinerante (che toccherà USA, Brasile, Cina e Inghilterra, prima della finale). Intanto, lo Stivale del netgaming si gode la vittoria del ragazzo prodigio di Genova, aspettando con ansia il momento in cui si confronterà con tutti i più grandi del mondo, per ora divisi tra i due eventi.

sito di riferimento
www.thewsvg.com

Mod per Half-Life 2

ABSENCE

Un paese delle meraviglie, ma tecnicamente "assente".



- **Sviluppatore:** Studenti dell'Università di Salford
- **Genere:** Avventura
- **Dimensioni:** 172 MB
- **Internet:** http://bitkari.com/absence/

NEL DVD

LILY, la protagonista di questo originale Mod (realizzato da alcuni volonterosi studenti della University of Salford iscritti al programma di Computer & Videogame) somiglia molto all'Alice di Lewis Carroll, con quell'aspetto innocente e quelle civettuole treccine bionde.

Il mondo fantasy in cui si muove, alla disperata ricerca della memoria perduta, somiglia molto al Paese delle Meraviglie, con quei luoghi eccentrici e quelle situazioni stranianti. Almeno per quanto riguarda le atmosfere di gioco, viene quindi naturale paragonare "Alice nel Paese delle Meraviglie" con questo *Absence*, un'avventura tridimensionale basata sulla risoluzione di enigmi. Come facilmente prevedibile, questi ultimi vertono tutti sulla comprensione e lo sfruttamento a proprio favore delle leggi fisiche mirabilmente simulate dal motore Source di *Half-Life 2*. Pesi, leve, gravità e galleggiamenti vari rivestono tutti un ruolo importante nel gameplay di *Absence*.

Già dalle prime fasi di gioco, però, si scopre purtroppo che l'assenza che dà nome al Mod non si riferisce solo alla memoria vacillante della sua piccola protagonista, ma anche all'esperienza tecnica dei suoi creatori. Inesperienza peraltro giustificabilissima, trattandosi di giovani studenti, ma che è causa di alcune lacune piuttosto evidenti. La gestione automatica della telecamera è davvero deficitaria, soprattutto quando ci si avvicina troppo alle pareti che delimitano le locazioni. Anche le animazioni del personaggio principale non sono propriamente ineccepibili, pur nella loro manifesta semplicità. Ottime, invece, le voci e l'interpretazione dei personaggi non giocanti con cui Lily si trova a interagire (seppur in modo molto limitato), anche se rigorosamente in inglese. In definitiva, pur se dal punto di vista tecnico *Absence* non è certamente una "meraviglia", è comunque un Mod capace di regalare qualche sensazione diversa dal solito clone di *HL 2*, e per questo merita almeno di essere provato.





L'avventura ha inizio in una serra a dir poco surreale.

INSTALLAZIONE

1 Lanciate il file autoinstallante **absence_installer.exe** (che trovate nel DVD di GMC), e controllate che il percorso d'installazione sia corretto (del tipo **C:\Programmi\Steam\SteamApps\SourceMods\Absence**)

2 Per giocare, aprite **Steam** e lanciate **Absence** dal menu **I miei giochi**

VERDETTO



Tecnica e longevità estremamente limitate, ma enigmi e atmosfere particolari



Le leve governano l'altezza dell'acqua del canale. Quale sarà la combinazione giusta?

Shareware poliziesco

MYSTERY CASE FILES – PRIME SUSPECT

Torna la caccia all'oggetto preferita da Sherlock Holmes!

- **Sviluppatore:** Big Fish Games
- **Genere:** Caccia all'oggetto
- **Dimensioni:** 21 MB circa
- **Internet:** www.bigfishgames.com

A qualche mese dall'uscita del "primo episodio" (recensito nelle pagine di questa rubrica lo scorso gennaio), torna una nuova serie di casi in cui il giocatore deve trovare il mefistofelico colpevole,scovando decine di oggetti nascosti abilmente in locazioni sempre più strane e particolari.

Come per il primo *Mystery Case*, anche in *Prime Suspect* lo sforzo maggiore è proprio quello di identificare gli oggetti da trovare. Vi garantiamo che non sarà semplice scovare nemmeno un elefante, quando ne "spunterà" solo la proboscide abilmente mimetizzata in una carrozza di un treno!

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il gioco dal sito **http://d.trymedia.com/d/bigfishgames/1h_pkg542_11/bfg13y09ititzine/en_mysterycasefilespr_inst.exe** oppure prendete il file dal DVD allegato a questo numero di GMC.
2. Cliccate sul file appena scaricato e installate il gioco.
3. Iniziate a giocare: avete 60 minuti "gratis", dopodiché dovrete comprare la versione completa, che costa circa 30 euro.

Rispetto al precedente episodio abbiamo notato qualche novità, come per esempio delle locazioni da esplorare con la "torcia elettrica": in sostanza, invece di osservare l'ambientazione nella sua interezza, si vede solo un cerchio illuminato attorno al puntatore del mouse, quindi è ancora più difficile trovare gli oggetti. *Prime Suspect* è divertente e piacevole come il suo predecessore, e l'unica pecca è data dalla lingua. Dato che esiste unicamente la versione inglese, dovrete sforzarvi di capire non solo i termini più astrusi (non dovrete cercare solo oggetti semplici come "Apple", ma anche un "Cantaloupe"!), ma pure qualche gioco di parole ("Bat" a volte è un bastone, a volte un pipistrello). Potreste vederlo anche come un ottimo esercizio per approfondire la conoscenza di termini inglesi inusuali, però!

GIOCHI COMPUTER



Tanti nuovi oggetti da cercare in locazioni inedite, sempre più piene di cianfrusaglie di ogni tipo!

Verdetto ★★★★☆

Divertente e immediato. Sconsigliato solo a chi non vuole consultare un (buon) dizionario inglese-italiano.

Remake

PROJECT PARADROID

Un salto nel passato a caccia di droni impazziti!

- **Sviluppatore:** Ovine by Design
- **Genere:** Azione
- **Dimensioni:** 12 MB
- **Internet:** http://paradroid.ovine.net

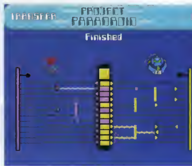
IL nome di Andrew Braybrook e della sua Gratfold diranno poco ai lettori più giovani, ma chi si avvicina ai fatidici trenta probabilmente li assocerà ad alcuni dei migliori titoli usciti per C64 e Amiga.

Fra i tanti lavori, ricordiamo *Uridium* e l'eccellente *Paradroid*, targato 1985. Ben 21 anni dopo, lo schema di gioco alla base di *Paradroid* continua a rivelarsi divertente, tanto che, pur avendo giocato l'originale all'infinito, la redazione di GMC continua a passare ore sul remake pubblicato di recente da Ovine by Design (**www.ovine.net**), *Project Paradroid*, fedelissima riproduzione dell'originale.
La grafica è stata oggetto di numerosi ritocchi, risultando molto più colorata, ma lo schema di gioco, così come la mappa e gli avversari, sono indistinguibili da quelli visti 21 anni orsono. Per chi non conoscesse *Paradroid*, basti sapere che si comanda una navicella chiamata Influence Device, che ha lo scopo di distruggere o controllare i droni impazziti all'interno di una nave spaziale. In pratica, ci si trova a muoversi sparando ai nemici o tentando di "possederli". I combattimenti sono principalmente tattici. Ogni drone è identificato da un numero, che ne rivela il tipo e la potenza: se i più deboli possono essere facilmente disintegrati con il laser dell'Influence Device, con nemici più forti sarà necessario controllarli recandosi in particolari sezioni, attivandole e andandoci addosso. A questo punto si aprirà un minigioco stile puzzle, che se superato con successo vi consentirà di "possedere" il potente droide, almeno per un certo periodo di tempo.
Se amate Braybrook giocate questo remake. Se non lo conoscete, è il momento di farlo.

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file dal sito **http://paradroid.ovine.net.**
2. Cliccate sul file install-paradroid.exe per installare il gioco.
3. Dal Menu **Start** di Windows, andate nella directory Programmi e cliccate su **Project Paradroid** per giocare.



Verdetto ★★★★☆

Un remake fedele all'originale, con un aspetto grafico drasticamente migliorato ma non stravolto.

Mod per Civilization IV

CIVILIZZARSI CON CALMA

Per riscrivere la Storia, anno dopo anno.

IL pregio maggiore di *Civilization*, lo sconfinato arco temporale coperto dal gioco, da un certo punto di vista può anche essere considerato un difetto. Si passa dall'invenzione della ruota alle meraviglie del Rinascimento senza avere il tempo d'immergersi davvero nelle specifiche epoche storiche.

Questa "lacuna" intrinseca è, però, stata colmata da un esercito d'intraprendenti modder. In pratica, invece di allargare il già ampio ventaglio di civiltà disponibili, ci si concentra su un'epoca precisa. Insomma, se lo zoom spaziale e temporale si restringe, il gameplay si allarga a nuove sfide strategiche, meno frenetiche e più ragionate.

INSTALLAZIONE

1. Per giocare i Mod proposti servono il titolo base aggiornato alla **versione 1.61** e i Mod che trovate sul DVD allegato a questo numero di GMC.
2. Estraete gli archivi .zip all'interno della cartella **Mods** del gioco, quindi spostate i file con l'estensione **.Civ4WorldBuilderSave** nella cartella **PublicMaps**.
3. Lanciate ***Civilization IV*** e selezionate il Mod voluto attraverso l'apposita opzione.



AGE OF DISCOVERY

- **Dove:** Europa e Americhe
- **Quando:** Dal 1492 in poi
- **Autore:** Dale

Nel 1492, Colombo scoprì Cuba e le isole circostanti, dando il via alla colonizzazione delle Americhe e a *Age of Discovery*. Il vostro scopo è di conquistare quante più terre possibile, per sostenere con le risorse provenienti dal Nuovo Mondo l'espansione in Europa. Potete guidare diverse nazioni europee (Inghilterra, Olanda, Francia, Spagna o Portogallo), mentre alla I.A. vengono affidate alcune civiltà minori e indigene.



FEUDAL JAPAN

- **Dove:** Giappone
- **Quando:** 1192-1868
- **Autore:** Andrew Jay

Ispirato a *Shogun: Total War* (come ammesso dallo stesso autore), questo scenario vi vede impegnati in quel del Sol Levante a far fuori i "signori della guerra" rivali e a schiacciare qualsiasi resistenza delle popolazioni locali. Anche in questo Mod, lo sviluppo tecnologico risulta fondamentale: gli arcieri e i samurai non sono disponibili da subito, quindi conviene foraggiare la ricerca per garantirsi le unità migliori.



THE SONG OF THE MOON

- **Dove:** La Luna
- **Quando:** Giorni nostri
- **Autore:** JBG

Dimenticatevi di quel razzo verso Alfa Centauri, c'è un corpo celeste ben più vicino per espandere nello spazio la vostra supertecnologica civiltà: la cara vecchia Luna. In questo immaginifico scenario – ricostruito da zero con nuovi modelli umani, strutturali e morfologici – quindici nazioni evolute si contendono il dominio del romantico satellite. Che sia questo il futuro che ci aspetta?



FALL FROM HEAVEN

- **Dove:** Un mondo fantasy
- **Quando:** Un antico passato
- **Autore:** Kael

Se ai libri di storia preferite quelli di Tolkien, *Fall from Heaven* è il Mod che fa per voi. Lo scenario in questione è un mondo fantasy a tutti gli effetti, anche se dalla struttura sociale particolare. I soliti Orchi e Goblin vengono rimpiazzati da un bizzarro coacervo di druidi e strane creature acquatiche. Anche in termini di gameplay *Fall From Heaven* vanta una certa originalità, considerato che, pur essendo un Mod per *Civ IV*, gli elementi da GdR sono spesso predominanti.



THE SECOND REVOLUTION

- **Dove:** America
- **Quando:** Giorni nostri
- **Autore:** Garret Si[illegible]ka

A sentire i creatori di *The Second Revolution*, oltreoceano sta per scoppiare una violentissima guerra per il controllo dell'intero continente americano. L'ipotetico conflitto coinvolge sei fazioni: gli Stati Uniti, il Canada, il Messico, Cuba, l'Alianza Zapatista messicana di Marcos e una coalizione ribelle guidata da sindacalisti d'azione. Una vera e propria seconda rivoluzione americana, insomma, proprio come annunciato dal titolo del Mod.

Aggiornamenti per City of Villains

LOTTA SENZA QUARTIERE

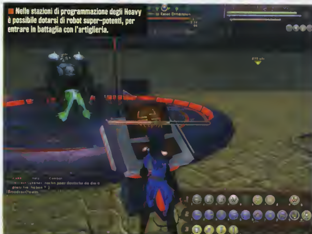
Nuove battaglie in PvP per City of Heroes *e* City of Villains*!*

- **Sviluppatore:** Cryptic Studios
- **Genere:** MMORPG
- **Aggiornamento:** Issue 7
- **Internet:** www.cityofheroes.com/ www.cityofvillains.com

I giocatori registrati di *City of Heroes* o *City of Villains* saranno lieti di sapere che è stato inaugurato recentemente un nuovo aggiornamento automatico e gratuito, che verrà scaricato automaticamente dal loro client durante le prossime sessioni di gioco.

La cosiddetta Issue 7 denominata anche Destiny Manifest darà modo a tutti gli appassionati del PvP di combattere in una serie di battaglie epiche di grande portata. I vostri personaggi potranno raggiungere una zona di Paragon City dove si trovano sette portali dimensionali chiamati "pillbox". Lo scopo delle due fazioni (Eroi da una parte e Criminali dall'altra) sarà quello di conquistare almeno sei "pillbox" su sette. Come se non bastasse, sono in arrivo gli Heavy, cioè dei super-robot da battaglia controllabili da qualsiasi personaggio si presenti in determinate stazioni di programmazione sparse per la mappa. Con il supporto dei vostri alleati e degli Heavy, dovrete combattere persino contro Statesman o Lord Recluse (capi delle due parti in lotta) per la conquista definitiva di Paragon City!


I supercattivi combatteranno con tutte le loro forze per strappare un "pillbox" dalle mani degli Eroi!


Nelle stazioni di programmazione degli Heavy è possibile dotarsi di robot super-potenti, per entrare in battaglia con l'artiglieria.

Aggiornamento per D&D Online

GIOCHIAMO IN SOLITARIO

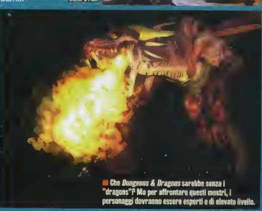
Una nuova modalità "in solitario" per D&D Online: Stormreach.

- **Casa:** Atari/Codemasters
- **Sviluppatore:** Turbine
- **Genere:** GdR Fantasy
- **Internet:** www.ddo-europe.com

ATARI e Codemasters Online Gaming hanno recentemente annunciato che Turbine, la casa di sviluppo dietro il progetto *D&D Online: Stormreach*, ha finalmente realizzato la tanto annunciata "modalità in solitario" per il gioco.

Ora, gli avventurieri potranno esplorare e affrontare più di venti dungeon realizzati appositamente per singoli personaggi, quindi senza l'appoggio di un'intera compagnia di eroi. Queste missioni andranno ad aggiungersi a quelle già presenti, divise in categorie come "gruppo", "difficili" ed "élite". Come se ciò non bastasse, entro la fine dell'estate dovrebbero uscire due moduli aggiuntivi (*Twilight Forge* e un secondo modulo ancora senza un titolo ufficiale) mentre in autunno Turbine pubblicherà il primo "pack" di espansione. *Stormreach* si sta difendendo bene nel panorama dei MMORPG, con più di 300.000 copie vendute in tutto il mondo, e i suoi sviluppatori stanno supportando il gioco grazie anche al massiccio feedback da parte degli utenti.




Che *Dungeons & Dragons* sarebbe senza i "dragons"? Ma per affrontare questi mostri, i personaggi dovranno essere esperti e di elevato livello.

Mod per Battlefield 2

SURREAL 2

Dopo una giornata di lavoro, armi in pugno...

- **Sviluppatore:** Surreal Team
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Percentuale di completamento:** 80%
- **Internet:** http://surreal-planet.com

NON sarà il più impegnativo e realistico wargame sul mercato, ma *Battlefield 2* è pur sempre uno sparatutto tattico multiplayer che fa sudare mani e cervello in scenari di guerra cruenti e verosimili.

Come suggerisce il suo nome, invece, *Surreal 2* (seguito del primo e altrettanto bizzarro *Surreal* per *Battlefield 1942*) è un Mod ambientato in una "realtà alternativa" da vivere su un sistema planetario lontano anni luce dal nostro, materialmente e metaforicamente. Per accorgersene, basta dare un'occhiata ai mezzi che hanno sostituito le jeep, i carri armati e gli elicotteri cui siamo abituati: scorpioni giganti con le ruote, girocotteri volanti, furgoni corazzati in stile A-Team e molti, moltissimi altri veicoli fuori di testa.

Volendo, poi, una speciale modalità rally su percorsi adeguatamente surreali per mezzi tanto inusuali rimuoverà del tutto la necessità di fare i conti con combattimenti appiedati e bombardamenti dal cielo. Che dite, il tutto è abbastanza strano per voi? Di certo, sarà abbastanza divertente per perderci qualche pomeriggio in allegria, speriamo al più presto.









In breve...

INDISCREZIONI DALLA RETE

A cura di Steve "Dirk" Holm

Nel regno della magia con Half-Life 2

In un mondo piegato dalla guerra, solo una scelta estrema avrebbe potuto salvare il destino del pianeta: la rinuncia alle arti magiche. Dopo quarantatré anni di pace, i mostri chiedono vendetta. Tre predestinati, Kira, Dyani e Cyrus, dovranno intraprende un viaggio, irto di misteri, trappole e difficoltà, per ritrovare la magia perduta. Basato sul motore Source, *Return to Mana* si candida come migliore "total conversion" per *Half-Life 2*, vantando una trama e una realizzazione tecnica degne di un prodotto professionale e una struttura da GdR alla *Oblivion*.

- **Gioco Richiesto:** Half-Life 2
- **Sito di Riferimento:** www.returntomana.org

Ritorno a Liberty City

Non stiamo parlando del nuovo titolo firmato Rockstar uscito per PSP e PS2: ci riferiamo a un simpatico Mod sviluppato da Adrian Shepard, che apporterà diverse modifiche alla vostra copia di *GTA 3*. I modelli delle terribili gang della mafia italiana e giapponese verranno sostituiti con gli altrettanto terrificanti modelli di Mario, Duke Nukem e Max Payne. Inoltre, il parco macchine verrà ampliato, includendo il famoso furgoncino hippie della Wolkswagen e la Mitsubishi Eclipse in pieno stile *Need for Speed*.

- **Gioco Richiesto:** GTA 3
- **Sito di Riferimento:** http://adrianshouse.hl2files.com

Il Giappone feudale reclama l'età dell'impero

Se escludiamo l'espansione *Age of the Kings*, l'impero del Sol Levante è sempre stato ignorato da Ensemble Studios nella realizzazione delle campagne di *Age of Empires*. Per porre rimedio a questa mancanza, il Dutch Strike Force è impegnato nella realizzazione di una campagna ambientata nel periodo delle colonizzazioni europee in Oriente. Al momento, l'open beta messa a disposizione limita la scelta alla fazione olandese o a quella giapponese, ma gli sviluppatori hanno promesso di implementare altre civiltà, tra cui quella indiana e quella portoghese.

- **Gioco Richiesto:** Age of Empires III
- **Sito di Riferimento:** http://risingsun.clandsf.com

Paradiso perduto

Postal 2 è un titolo dove la violenza regna sovrana. Le critiche sull'uso eccessivo di armi più o meno convenzionali e il cattivo gusto di certe situazioni non ha impedito la formazione di una discreta community che ha corretto alcune lacune del titolo originale. *AW7* aggiunge numerose modifiche alla giocabilità e vi concederà sette giorni di tempo per dare sfogo alla vostra rabbia nella piccola città di Paradise.

- **Gioco Richiesto:** Postal 2
- **Sito di Riferimento:** www.purepostal.com/kamek/aw7downloads.html

GENERE: SPARATUTTO TATTICO ONLINE

Giocato in multiplayer

BATTLEFIELD 2: ARMORED FURY

La Pearl Harbor del nuovo millennio per Battlefield 2?

SOLO ONLINE!

Come accennato, *Armored Fury* può essere acquistato solo online al prezzo di 9,99 euro tramite il servizio EA Download. Per usufruirne dovrete avere già *Battlefield 2* e specificare la vostra login per le partite online al momento dell'acquisto (potrà comunque essere cambiata in seguito). È importante sapere che i booster pack non possono essere scaricati e installati in maniera "convenzionale", ma richiedono l'utilizzo di un programma proprietario di EA (chiamato EA Downloader). Se siete interessati all'acquisto, vi consigliamo di installare prima il programma di cui sopra e provare a effettuare un login, per evitare eventuali problemi a denaro già speso.



Anche nella modalità Coop, i comandi radio diventano ordini per i bot.

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** Digital Illusion CE
- **Distributore:** EA (solo Online)
- **Provato su:** A o 05, 9
- **Multiplayer:** Internet, LAN
- **Requisiti:** CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, 600 MB HD (oltre BF 2), Scheda 3D T&L 128 MB, connessione Internet, lettore DVD
- **Internet:** www.battlefield2.com



La funzione di scouting dei nuovi elicotteri non è da sottovalutare.

SONO passati solo un paio di mesi dall'uscita di *Euro Force* e i DICE cercano di continuare a battere la strada del "booster pack", anche a dispetto delle nostre iniziali perplessità nei confronti di questo formato.

"Booster pack" è, infatti, il modo con cui la EA ha definito le mini espansioni di *Battlefield 2*: disponibili rigorosamente solo online dietro pagamento di una cifra piccola, ma non per questo trascurabile. Come il già citato *Euro Force*, anche *Armored Fury* contiene una quantità abbastanza limitata di novità, alcune mutuate dalla recente patch 1.3 di *BF 2*. A onor di cronaca, rispetto al passato booster quest'ultimo appare un po' più ricco, in quanto introduce due categorie di mezzi completamente nuovi (e non presunti tali come accadeva in *Euro Force*), declinati per le tre fazioni in lotta coinvolte.

Le tre mappe aggiunte, infatti, vi permetteranno di controllare gli elicotteri "scout" e modelli di aerei specializzati negli attacchi aria-terra: i primi sono modelli estremamente veloci e maneggevoli, a tre posti e leggermente armati (due mitragliatrici), che possiedono però la capacità di rivelare le truppe nemiche nell'area che state sorvolando (come piccoli UAV).

I secondi, invece, possono scatenare l'inferno tra le forze di terra con un bombardamento al tappeto ben piazzato, anche se mancano di serie capacità offensive aria-aria. Il teatro scelto per gli scontri non sarà più qualche zona calda del mondo, ma tutti e tre i livelli aggiunti vedranno le forze statunitensi impegnate a respingere un'invasione in patria, per opera degli eserciti congiunti di Cina e Coalizione Medio Orientale. Gli scenari delle mappe riflettono la natura ampia degli spazi, dove l'utilizzo di veicoli e velivoli (come suggerisce lo stesso nome del booster pack) assume un ruolo quanto mai chiave e ben si sposa con le categorie di mezzi introdotte.

"Introduce due categorie di mezzi completamente nuovi"

Le altre novità di *Armored Fury* riguardano la modalità cooperativa online (banalmente, l'introduzione dei bot nei server dedicati per avere sempre sfide bilanciate) e una nuova opzione disponibile per il comandante del team, ora in grado di paracadutare nella zona desiderata un veicolo addizionale, in aggiunta ai poteri standard di scansione, invio rifornimenti, UAV e fuoco di artiglieria.

GIOCHI COMPUTER



GENERE: SPARATUTTO ONLINE PERSISTENTE

Giocato in multiplayer

PLANETSIDE: INVASION

Unico nel suo genere e ancora dannatamente divertente!



Per guidare veicoli avrete bisogno dell'apposito certificato.



Per catturare una base o una torre, va "hackato" il suo centro di controllo.

- **Casa:** Sony Online Entertainment
- **Sviluppatore:** Sony Online Entertainment
- **Distributore:** Koch Media
- **Provato su:** Ago 03, 8 – Gen 04, 6 (Core Combat)
- **Multiplayer:** Internet, LAN
- **Requisiti:** CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, 3,5 GB HD, Scheda 3D T&L 128 MB, connessione Internet, lettore DVD
- **Internet:** www.planetside.com

COSTI E TRIAL

Per quanto sia abbastanza comprensibile, trattandosi di un titolo di tre anni fa, cominciare e giocare oggi a *Planetside* è piuttosto economico. Il prezzo della scatola distribuita da Koch Media è di soli 19,99 euro, già comprensivi di un mese intero di gioco: *Planetside*, infatti, (come la maggior parte dei MMORPG) ha un costo mensile fisso di 13 dollari, pagabili dall'Europa solo con carta di credito. In ogni caso, segnaliamo anche la possibilità di accedere, tramite il sito ufficiale, a una trial di sette giorni per tutti coloro interessati, ma non del tutto convinti.

NEL 2003, agli inizi del periodo d'oro dei MMORPG, una Sony Online encore elle prese con lo sviluppo di *EverQuest II* impiegeve perte del team originele di *Tribes* per reelizzere un progetto completemente inedito: uno speretutto in soggettive basato, però, su un mondo online persistente.

Planetside nacque, dunque, come esperimento unico nel suo genere e riuscì a riscuotere un discreto successo, perlomeno inizialmente. *Planetside* sfrutta uno scenario fantascientifico simulando un conflitto galattico tra tre differenti imperi (Vanu, New Conglomerate e Terran), dove per essicurarsi il controllo di un pianeta ciascuna fazione deve impegnarsi nella conquista di diverse installezioni sulla sua superficie.

> "È molto attuale e, soprattutto, divertente"

Sebbene la base di partenza sia quella di uno sparatutto classico, *Planetside* sfoggia meccaniche di gioco piuttosto complesse (causa indiretta della sua incepecità di raggiungere elevate vette di utenti) con meccanismi di conquista delle basi e profonda personelizzezione del proprio personaggio attraverso un sistema di punti (chiamati certificazioni), per eccedere a una più grande varietà di mezzi e ermementi, ovviamente in relazione al livello raggiunto.

Vista l'evidente importanza del gioco di squadra, non è un caso che oltre ella progressione di esperienza "a livelli" (rigorosamente guadagnata sul campo contro eltri giocatori, non esiste insomma il PVE) esisteno altri gradi di avanzamento, nei ruoli di comandante e nella capacità di fornire supporto. Al giorno d'oggi, *Planetside* conta ancora una discrete schiera di appassionati e, pur essendo pesseti tre anni, si tratta di un gioco online molto attivo (tre i server ancora disponibili, di cui uno anche Europeo).

Fatto salvo l'aspetto grafico visibilmente datato, è persino parecchio attuele e, soprattutto, divertente. Per questo motivo, accogliamo con entusiasmo l'iniziativa di Koch Medie di riproporre al pubblico italiano le possibilità di acquistare il gioco tredotto nella nostre lingua, già inclusivo dell'unica espansione uscite (*Core Combat*) e aggiornato alla più recente (e corpose) patch. Quest'ultima ha introdotto nelle meccaniche di gioco la possibilità di controllare i BFR, enormi robot sullo stile di *Mechwarrior*, capaci di dominare il campo di battaglia.





GIOCHI COMPUTER

VERDETTO



Planetside resta unico nel suo genere e di grande qualità. Richiede una certa dedizione per imparare le meccaniche, ma a questo prezzo ne vale la pena!

Crea una mappa schermaglia

STAR WARS: L'IMPERO IN GUERRA

Come creare una semplice mappa grazie al Petroglyph Map Editor.



QUANTO CI SI IMPIEGA?

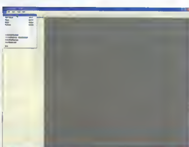
Livello di difficoltà: Facile
Tempo di completamento: 1-2 ore

COSA SERVE?

- Una copia di *Star Wars: L'Impero in Guerra*, meglio se aggiornata all'ultima versione disponibile (1.04).
- Il Petroglyph Map Editor, disponibile sul DVD di GMC sotto forma dell'archivio **eawmapeditor.zip**.

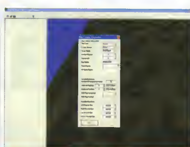
RISORSE

- La documentazione ufficiale, distribuita con l'editor
- Il Forum ufficale LucasArts: **http://forums.lucasarts.com/forum.jspa?forumID=49**
- Tutorial (per le mappe spaziali): **http://www.lucasfiles.com/index.php?action=file&id=1381**
- Mappe amatoriali complete: **http://empireatwar.filefront.com/files/Empire_at_War/Maps;5501**



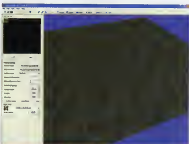
PREPARAZIONE

1 Lanciate il Petroglyph Map Editor, quindi selezionate **New Land** dal menu **File** in alto a destra se volete creare un livello terrestre, **New Space** se volete creare una mappa ambientata nello spazio. I livelli spaziali differiscono lievemente nella loro costruzione e in questo tutorial non ce ne occuperemo. Selezionate, quindi, **New Land** e preparatevi a sbarcare sul vostro pianeta da terraformare da zero.



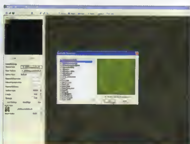
DEFINIZIONE DELLA MAPPA

2 Benvenuti sul pianeta che plasmerete con le vostre mani. La finestra **Map Context Information** che vi accoglie consente di definire alcuni parametri di gioco. Il campo **Map Type** definisce il tipo di mappa, **Faction Owner** la fazione (Ribellione o Impero), **Player Mode** la modalità (inserite **Multiplayer**), **Number Players** il numero di giocatori (limitatevi a **2**), **Map Levels** il numero di livelli (settatelo su **5**) e **Map Name** il nome della vostra mappa.



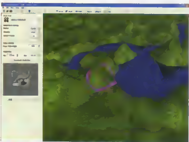
NAVIGAZIONE DELLA MAPPA

3 Una volta dato l'**OK**, cominciate a prendere confidenza con il sistema di navigazione della mappa. Per ruotare la telecamera premete **Ctrl+pulsante destro** del mouse, per muoverla liberamente solo il **pulsante destro** del mouse, per zoomare utilizzate, invece, la **rotellina** del mouse. Ricordate, di tanto in tanto, di salvare i progressi nella costruzione della mappa selezionando l'opzione **Save** dal menu **File**.



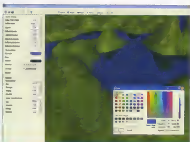
TEXTURE DEL TERRENO

4 Per modificare le texture del terreno fate riferimento al menu sulla sinistra, il cosiddetto **Texture Set**. Nella sezione **Material Settings**, selezionate la **Texture Path** desiderata cliccando sul relativo pulsante. Scegliete la texture voluta fra le tante disponibili e cliccate su **OK**. Così facendo, la nuova texture sarà automaticamente "spalmata" sulla vostra mappa, modificando decisamente l'aspetto del terreno.



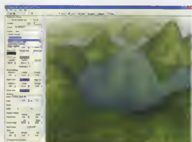
MORFOLOGIA DELLA MAPPA

5 Per movimentare un po' l'altimetria selezionate l'opzione **Height** dalla barra degli strumenti nella parte alta dello schermo. Ora, cliccando sulla mappa col **tasto sinistro** del mouse potete innalzare colline e montagne, con **Ctrl+tasto sinistro** del mouse scaverete invece valli e laghi. Cambiando i valori nel menu **Height Brush Setting** modificherete i parametri del "pennello" altimetrico.



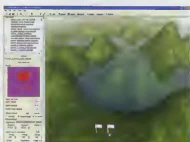
CARATTERIZZAZIONE DELL'ACQUA

6 Se gli specchi d'acqua così creati non vi garbano, cliccate sull'icona **Water** nella barra degli strumenti. Nel menu **Water Settings** e **Texture/Color** potete modificare una serie di parametri relativi all'acqua, dalla sua altezza (**Water Table Height**), alla sua capacità riflettente (**Opacity**) rispetto al colore del cielo (**Sky Color**). Se, invece, preferite eliminarla del tutto, settate il campo **Render Mode** su **None**, molto comodo per i pianeti desertici.



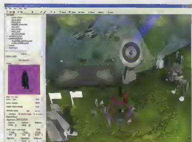
DEFINIZIONE DELLE CONDIZIONI ATMOSFERICHE

7 Per modificare le condizioni atmosferiche che caratterizzeranno la vostra mappa, cliccate sull'icona **Nature** nella barra degli strumenti. Per settare le precipitazioni atmosferiche (pioggia, neve, ma anche ceneri vulcaniche) giocherellate con l'opzione **Weather Scenario**. Poi, se volete, attivate un po' di nebbia volumetrica e modificate i due campi **Fog Start** e **Fog End**, che ne determinano distanza e intensità.



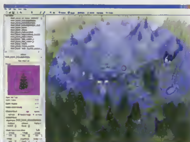
POSIZIONAMENTO DEI PUNTI DI PARTENZA

8 Per definire le posizioni di partenza dei giocatori sulla mappa aprite il menu **Objects**, selezionate in alto a destra il gruppo **MARKER**, quindi inserite con **Shift+tasto sinistro PLAYER_0_SPAWN_POINT_MARKER** e **PLAYER_0_POSITION_MARKER** in modo che siano vicini sulla mappa (e ripetete il tutto per l'altro giocatore). Ricordate di definire per ciascuno di essi nel campo **Player Owner** la fazione di appartenenza (**Rebellion** o **Empire**).



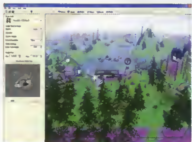
STRUTTURE, MEZZI E UNITÀ

9 È giunto finalmente il momento di popolare un po' la mappa di strutture, mezzi e unità appartenenti all'iconografia "stellare". Come tutti gli oggetti del gioco, li trovate nel menu **Objects**. Apritelo, quindi selezionate l'oggetto desiderato e fate **Shift tasto sinistro** per posizionarlo sulla mappa. Per evitare che le strutture esplodano all'inizio del gioco, settate l'opzione **Starting Object** su **None**.



AGGIUNTA DEGLI ALTRI OGGETTI

10 Ora guarnite la mappa con altri oggetti di contorno, tipo casse, rocce, macerie e vegetazione. Il procedimento è sempre lo stesso, quello utilizzato finora per posizionare oggetti sulla mappa con **Shift+tasto sinistro** del mouse. Per aggiungere un po' di vegetazione, dopo aver aperto il menu **Objects**, la cartella **PROP_FOREST** fornisce una buona varietà di alberi e arbusti, mentre in **PROPS_GENERIC** trovate materiale generico.



DEFINIZIONE DELLE AREE CALPESTABILI

11 Se non vi fidate della definizione automatica delle zone che possono essere esplorate e percorse da soldati e veicoli, potete sempre personalizzarne la selezione. Aprite il menu **Height**, selezionate **Passability Code Brush** nel campo **Brush Style** e cominciate a ridefinire tutte le aree calpestabili. Naturalmente, i mezzi volanti come gli X-Wing o i TIE Fighter non saranno influenzati dalle vostre modifiche.



TEST DELLA MAPPA

12 Ora siete finalmente pronti per il collaudo. Salvate per l'ultima volta la mappa (che verrà inserita in **C:\Programmi\LucasArts\Star Wars Empire at War\GameData\Data\CustomMaps**), lanciate il gioco, selezionate una partita **Schermaglia** dal menu **Giocatore Singolo** e cliccate su **Person.** per caricare i livelli non ufficiali, dove troverete la vostra creazione, pronta a essere testata.

Mod per Half-Life 2

PERFECT DARK: SOURCE

Una mod nell'oscurità!

- **Sviluppatore:** p-dark mod
- **Genere:** Sparatutto single player e multiplayer
- **Percentuale di completamento:** 90%
- **Internet:** www.pdark-mod.com

RARE, prima di essere stata acquistata da Microsoft, ha sviluppato numerosi titoli di qualità per le console Nintendo.

Tra le fatiche del team americano va ricordato *Perfect Dark*, uno sparatutto in prima persona con protagonista Joanna Dark, agente segreto in gonnella che, insieme al padre, viene coinvolta in una guerra segreta tra oscure congregazioni che puntano al dominio del mondo. Una normale missione da cacciatori di taglie si trasformerà in una cospirazione globale che cambierà il destino di Joanna, per sempre.

Il Mod *Perfect Dark: Source*, a opera del p-dark mod, non si limiterà a una conversione dei singoli livelli, ma ripercorrerà l'appassionante trama attraverso degli splendidi filmati di intermezzo, aumentando così il coinvolgimento del giocatore. A proposito dei livelli, gli stessi sviluppatori promettono una fedeltà pari all'originale resa possibile dall'eccezionale flessibilità del motore Source. Inoltre, la decantata fisica di *Half-Life 2* renderà gli scontri a fuoco ancora più spettacolari per la presenza di numerosi oggetti di contorno, che potranno essere utilizzati anche come armi o difese. L'inventario comprenderà ben trentotto modelli differenti di armi. La fase di testing è ormai giunta a conclusione ed entro la fine dell'estate verrà distribuita la prima beta pubblica. Se tutte le promesse fatte verranno mantenute, con *Perfect Dark: Source* ci sarà da divertirsi.



I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di GMC! gmcareadesign@futureitaly.it

Mondi virtuali

STRATEGIE AVANZATE

Advanced Strategic Command *è un gioco completo e gratuito ispirato a classici come* Battle Isle *e* Panzer General.

GLI appassionati di strategia con qualche anno sulle spalle, o con il gusto per il retrogaming, avranno sentito parlare della serie *Battle Isle*, pubblicata durante gli Anni '90 dai tedeschi di Blue Byte.

Si trattava di giochi a turni basati su una mappa esagonata che ricostruivano un ipotetico conflitto tra civiltà del futuro. Le forze schierate, per quanto all'apparenza fantascientifiche, erano ispirate a mezzi militari reali e includevano fanteria, tank, aerei, elicotteri e vari tipi di navi. Ogni unità rappresentava, all'inizio, un raggruppamento di dieci uomini o veicoli, e tale numero veniva eroso più o meno lentamente durante i combattimenti. Il sistema, culminato nello splendido *Battle Isle II* (uno dei primi titoli su CD-ROM), si dimostrò così azzeccato che SSI ne utilizzò una variante come fondamento della sua ancora più celebre serie *Panzer General*.

Ora, un gruppo di sviluppatori amatoriali tedeschi ha voluto mettere alla prova le proprie capacità realizzando *Advanced Strategic Command*, una versione modernizzata di questo gioco. L'ambientazione è quella della ribellione delle unità "rosse" a un malvagio impero "blu" in un futuro imprecisato. I giocatori (uno dei quali può essere sostituito dalla I.A.) muovono le proprie unità sulla mappa nell'ordine che preferiscono, ma le azioni di uno schieramento devono essere completate prima che la mano passi a quello successivo.
Ogni unità, oltre a muoversi, è libera di scegliere se effettuare un attacco o compiere un'azione speciale selezionabile dalla lista di quelle a lei disponibili, come posare mine, mettersi in assetto difensivo e così via. Per vincere è necessario evitare di andare a caso e pensare in anticipo ogni mossa, al fine di coordinare nel modo migliore le potenzialità del proprio schieramento in un dato turno – un'esigenza che diventa presto stimolante.

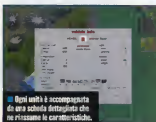


Cliccando su un'unità si evidenzia il suo raggio di spostamento; il movimento è influenzato dal tipo di terreno attraversato.

ASC è strutturato su una campagna di battaglie collegate, ognuna delle quali deve essere vinta prima che si possa passare allo scenario successivo. Il gioco include fattori addizionali quali installazioni (che possono essere presidiate), produzione industriale, vari tipi di terreno (con i relativi effetti sul combattimento) e "nebbia di guerra". Un editor apposito consente di realizzare nuove mappe, mentre è inclusa una modalità multiplayer via e-mail.

La comunità è molto vivace, anche se l'origine tedesca degli sviluppatori (e della serie di Blue Byte) fa sì che molti sui forum parlino in questa lingua. Il gioco è comunque distribuito anche in versione inglese. Complessivamente, *ACS* è un piccolo gioiello, indicato a tutti coloro che vogliono imparare i fondamenti di un gioco di strategia con un titolo tanto semplice quanto immediatamente coinvolgente.

GIOCHI COMPUTER



Ogni unità è accompagnata da una scheda dettagliata che ne riassume le caratteristiche.

REQUISITI PER COMBATTERE

I requisiti di sistema per *Advanced Strategic Command* sono alquanto modesti: il programma gira sotto Windows 98/2000/ME e XP (mentre è anche disponibile una versione per Linux), e richiede come minimo un processore a 300 MHz, 128 MB RAM, una scheda grafica con 16 MB RAM e 36 MB liberi su disco fisso – oltre naturalmente a un collegamento a Internet se volete provare la modalità multiplayer. Il programma d'installazione può essere scaricato dal sito ufficiale www.asc-hq.org. Al momento di andare in stampa, la versione più recente è la 1.16.3. A questo indirizzo troverete anche il codice sorgente, diverse utility e un archivio delle mappe create dai giocatori.

Armi combinate

***Advanced Strategic Command* fornisce una vasta selezione di fanteria e mezzi militari di vario tipo e basta giocare un paio di scenari per iniziare a comprendere come pregi e difetti di ogni unità si compensino sul campo di battaglia. Da lì a sviluppare tattiche che consentano di usarli in modo efficace il passo è breve. Per esempio, possiamo affrontare un'ostinata linea difensiva eliminando dapprima l'antiaerea con armi a lunga gittata, quindi martellando i nemici con velivoli ed elicotteri, infine sferrando l'attacco decisivo con carri e fanteria. In tal senso, *ASC* si dimostra non solo semplice e coinvolgente, ma anche un'eccellente introduzione al concetto delle "armi combinate" e a giochi di strategia più complessi.**



```
file cgame com
cgame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fa
WARNING: could co
default
WARNING: could no
CL_InitCGame: 5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Kevorkian en
Crash entered the
]\_
```

GMC TRUCCHI

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!







Anche i condottieri di *Heroes of Might & Magic V* trarranno vantaggio dai trucchi di GMC.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

Modalità trucchi

Il mondo di Ashan è turbato da gravi avvenimenti e l'Impero del Grifone sembra avviato sulla strada del declino. Tutto è perduto, quindi? Non ancora, almeno finché potrete fornire forze fresche ai vostri eserciti con i seguenti codici. Per abilitare la console di comando, aprite con un editor di testo come il Blocco note il file **autoexec.cfg**, che si trova nella cartella d'installazione del gioco (percorso predefinito **C:\Programmi\Ubisoft\Heroes of Might and Magic V\Gamedir\Profiles**). Scorrete tutto il listato e, al termine, aggiungete la seguente stringa di codice: **setvar dev_console_password = schwinge-des-todes**

Ora, mentre giocate, in qualsiasi momento premete **** per far comparire il menu a tendina in cui inserire i trucchi.

CODICE	EFFETTO
add_exp *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, aggiunge quella quantità di punti esperienza all'eroe selezionato
show_player_money *numerogiocotore*	Sostituendo a *numerogiocotore* la cifra che lo contraddistingue in modalità multiplayer, fa comparire su schermo un resoconto sulle sue risorse disponibili
show_hero_mp	Mostra su schermo i punti movimento ancora disponibili all'eroe selezionato
add_army town *numerocittodino* 1	Sostituendo a *numerocittodino* la cifra che contraddistingue un villaggio, riempire le file dell'esercito dell'eroe selezionato con le unità migliori disponibili in quella città
add_money *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, aggiunge il quantitativo inserito a tutte le vostre risorse disponibili
add_all_spells	Abilita tutti gli incantesimi disponibili per l'eroe selezionato
clear_money	Porta a zero la quantità di risorse disponibili
add_gold *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, aggiunge l'ammontare inserito ai vostri forzieri
set_hero_luck_morale *numerofortuno numero morole*	Inserendo delle cifre al posto di *numerofortuno* e *numero morale*, permette di aumentare i valori di fortuna e di morale per l'eroe selezionato
Help *nomecomondo*	Inserendo al posto di *nomecomondo* uno dei codici riportati sopra, mostra la corretta sintassi d'inserimento e l'effetto del trucco

Heroes of Might and Magic IV

Modalità trucchi

Per disporre di forze fresche da schierare in campo premete **TAB**, così da far apparire su schermo un cursore. Ora digitate con la tastiera uno dei seguenti codici e affronterete le battaglie con un [illegible] spirito

CODICE	EFFETTO
nwcambrosia	Permette di ottenere risorse gratuite
nwcathena	Aumenta le abilità dell'eroe selezionato
nwcthoth	Aumenta il livello di esperienza dell'eroe selezionato
nwcisis	Permette di imparare tutti gli incantesimi
nwcvalhalla	Permette di vincere lo scenario istantaneamente
nwchermes	Punti movimento infiniti
nwcsphinx	Tutti i pezzi della mappa puzzle
nwcsacrificetothegods	Porta il valore di Fortuna al massimo
nwcpan	Porta il valore di Morale al massimo
nwccityoftroy	Se digitato nella visuale della città, permette di ottenere tutti gli edifici

EMPIRE EARTH II THE ART OF SUPREMACY

Modalità trucchi

Premete **Invio** per far apparire la schermata della chat. Invece che digitare qualche disperata richiesta d'aiuto, inserite uno dei seguenti codici



Il menu in cui attivare o disattivare i trucchi appare sullo schermo interrompendo l'azione.

seguito dalla pressione di **Invio**, per ribaltare la situazione in pochi istanti:

CODICE	EFFETTO
lcheat	Abilita la modalità trucchi
idontcheat	Disabilita la modalità trucchi
epoch up	Permette di avanzare all'epoca successiva senza aver completato gli obiettivi
sea monkeys	Permette la crescita istantanea degli edifici
play god	Attiva e disattiva l'invincibilità per le proprie armate
give tech	Aggiunge 50 punti tecnica
toggle fog	Mostra tutta la mappa di gioco
win	Permette di vincere istantaneamente lo scenario

HITMAN: BLOOD MONEY

Modalità trucchi

Agente 47 è un assassino implacabile e astuto. Anche un maestro dell'invisibilità come lui, però, può avere bisogno di qualche aiuto durante la sua avventura più impegnativa. Per fornirglielo, aprite con un editor di testo come Blocco note il file **hitmanbloodmoney.ini**, che si trova nella directory **C:\Programmi\Eidos\Hitman Blood Money**, dopo averne fatto una copia di backup. Scorrete tutto il documento e aggiungete la stringa **EnableCheats** alla fine del listato. Salvate e, quando avvierete il gioco, vi basterà premere il tasto **C** per accedere ai menu dei trucchi:



I duelli tra pistoleri assumono un gusto molto particolare, se uno dei due è invulnerabile.

CODICE	EFFETTO
Show OSD	Lasciatelo su 1 per mostrare l'interfaccia su schermo, posizionatelo su 0 per nasconderla
Invisible Mode	Posizionatelo su 1 per rendervi invisibili a tutti i PNG del livello
God Mode	Posizionatelo su 1 per rendere 47 invincibile
InfAmmo	Configuratelo su 1 per avere munizione infinite
GiveAll	Modificare questa stringa fa piantare il gioco, per cui non toccatela
InfClip	Funziona come il codice **InfAmmo**, ma con questo non è necessario ricaricare l'arma
Test Cloth	Cambia l'abito di 47 con uno dei possibili travestimenti disponibili in quel livello
Complete level	Permette di completare il livello istantaneamente con il voto di Silent Assassin
Time Multiplier	Permette di regolare la velocità con cui scorre il tempo. Portarlo al valore massimo (10) causa qualche problema nel gioco
Teleport	Permette di teletrasportare 47 in un differente punto del livello
Beam here	Permette di teletrasportare 47 nel punto indicato dalla croce del mouse, a meno che non ci siano ostacoli o impedimenti di altro genere

Completare il livello senza fatica

Dopo aver abilitato il menu dei trucchi modificando il file **hitmanbloodmoney.ini**, basterà premere insieme i tasti **Shift** e **C** per finire istantaneamente il livello in corso, ricevendo la votazione adeguata al vostro operato fino a quel momento. Se utilizzerete questo trucco all'inizio di una nuova missione finirete il livello con il grado di Silent Assassin.

DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

Modalità trucchi

Iniziate la partita normalmente e, appena siete nella schermata di gioco, digitate sulla tastiera la parola **arno**. Apparentemente nulla sarà cambiato, ma basterà premere una delle seguenti combinazioni di tasti per ottenere degli indubbi benefici:

CODICE	EFFETTO
Ctrl+F3	Abilita o disabilita l'Intelligenza Artificiale dei nemici
Ctrl+F4	Abilita o disabilita l'invincibilità per i protagonisti
Shift+F4	Abilita o disabilita l'invisibilità per i protagonisti
Shift+F1	Mostra per ogni oggetto con cui interagire presente sullo schermo tutte le informazioni possibili
Ctrl+F12	Permette di vincere la missione istantaneamente
Ctrl+F2	Sblocca la telecamera dal vincolo di riprendere sempre uno dei protagonisti del gioco
Shift+F10	Mostra le coordinate di ascissa e ordinata del puntatore del mouse



Delta Force: Task Force Dagger

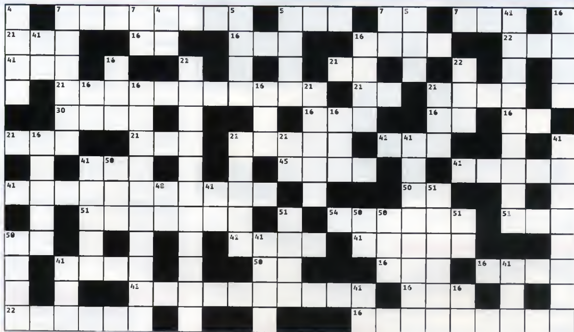
Modalità trucchi

Vi basterà premere **** in qualsiasi momento di gioco e digitare uno dei seguenti codici nella console di comando che apparirà, per godere di alcuni vantaggi rispetto al nemico.

CODICE	EFFETTO
ClayburnFallmont	Riporta al massimo il contatore delle munizioni
StanGable	Permette di avere munizioni infinite
JeffersonDarcy	Aggiunge ulteriori hit point
coolnvg	Attiva la visuale notturna
resetgames	Permette di resettare il gioco. È utile nella modalità multiplayer, quando il lag è esagerato o si rimane bloccati in qualche punto

GMC
CRUCIVERBA

Il sacro fuoco videoludico non vi abbandona nemmeno sotto l'ombrellone? Procuratevi una bibita gelata e affrontate il cruciverba di GMC!



ORIZZONTALI
2) Uno dei giochi più impressionanti dell'E3 2006.
6) Il MMORPG più giocato in redazione.
7) *Galactic Civilization*.
9) La vostra rivista preferita.
12) Tony Hawk se ne spara un sacco.
14) Le Open alternative a DirectX.
15) Dai creatori di *Halo*, un action game datato 2001.
16) La bevanda preferita dai veri pirati di LucasArts.
17) La rivale di NVIDIA.
18) La serie di *Vice City*.
21) Sono doppie in *Turrican*.
23) La guerra online secondo EA.
28) Inizia così *Another World*.
29) L'FPS che fa P.A.U.R.A.
30) Razza fantasy.
31) *Age of Wonders*.
33) Penny Arcade.
34) *Ultima Online*.
35) Il verbo dell'umiliazione videoludica.
37) Il caccia stellare imperiale della Galassia lontana, lontana.
38) La software house di *Half-Life*.
40) Iniziali di un gioco di corse un po' tamarro.
43) Un tipo di interfaccia per hard disk.
45) Gli alter ego virtuali per eccellenza.
46) Il capostipite del survival horror "al buio".
47) Famosa serie di avventure grafiche.
50) I tre colori primari, senza la G.
52) Lo fa una fabbrica in *SimCity*.
54) Scrive ogni mese l'editoriale di GMC.
58) Si preme spesso insieme a CTRL e DEL.
59) Il backside di Tony Hawk.
60) L'archeologa poligonale più avvenente.
62) Bibita che spopola ai LAN party.
63) Il nostro Alberto Falchi.
64) L'inizio e la fine del "viaggio più lungo".
65) La Catz che produce pad e accessori.
66) Un case montato al contrario.
68) Un po' RTS, un po' GdR.
70) Comando di DOS che avvia l'esecuzione di un programma.
72) Una "collina" dai toni horror.
73) Il primo capitolo di *SiN Episodes*.

VERTICALI
1) Classe tipica dei GdR.
2) Il David di *Frontier*.
3) Silicon Graphics.
4) *Half-Life*.
5) La software house di *Dynasty Warriors*.
6) Il nome di Wright.
7) GamesRadar.
8) È "race" nella nuova avventura di Bone.
10) C'è chi la usa insieme a un pollo di gomma.
11) Il nome di battesimo del papà di Microsoft.
13) Il contrario di OT.
16) Sigla completa dell'ultimo *Ghost Recon*.
19) Espressione di stupore telematico.
20) Le notti di BioWare.
22) *Panzer Elite Action*.
24) L'inizio di *Alan Wake*.
25) Il nuovo *Diablo*?
26) Quella minima è indicata dal PEGI.
27) Il nome del Jones creatore di *GTA* e *Lemmings*.
29) Sparatutto in prima persona.
32) Original Equipment Manufacturer.
36) Gli anellidi belligeranti.
38) Il marketing tanto in voga negli ultimi tempi.
39) *Leisure Suit Larry* senza Larry.
41) Regola il funzionamento delle varie componenti hardware del PC.
42) *Day of the*...
43) Roba da Otaku.
44) I martelli di *Full Spectrum Warrior*.
48) Una direzione delle frecce sulla tastiera.
49) Il contrario di OFF.
51) Un famoso Gate.
53) Team di sviluppo francese che ha realizzato *Dune*.
55) All'inizio di *Oblivion*.
56) La memoria del computer.
57) Il DNS senza dominio.
59) Basic Input Output System.
61) La A di *SCAR*.
63) L'alternativa a NTSC.
67) L'FPS del peccato.
69) *Empire Earth*.
71) Il personaggio che "non gioca".

La soluzione sul prossimo numero

nel prossimo NUMERO

Con il prossimo numero di GMC

IL GIOCO COMPLETO

CALL OF DUTY

Combattete in prima persona le più famose battaglie della Seconda Guerra Mondiale in un FPS epico. Un vero capolavoro!



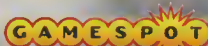
Voto: 9,3/10

Straordinario!



Voto: 9/10

Eccezionale sotto tutti i punti di vista!



Voto: 9,0/10

Superbo!



Voto: 4,5/5

Un'esperienza sensazionale e cinematografica!



Voto: 91/100

Un veterano del genere, con tante emozionanti storie di guerra da raccontare!



Voto: 5/5

Una missione meravigliosa dopo l'altra!

INOLTRE!

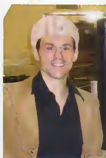
Le ultime anticipazioni su Enemy Territory: Quake Wars nello speciale firmato GMC!

E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI SETTEMBRE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA LUNEDÌ 21 AGOSTO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA



Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 15

"Giocare a un MMORPG significa entrare a far parte di una comunità vibrante e attraversare luoghi che esercitano un fascino enorme"

Power to the people!

IN una recente intervista, Gabe Newell, presidente e fondatore di Valve Software, ha dichiarato: "Il nostro obiettivo (in quanto sviluppatori di videogame, N.d.T.) è di offrire il massimo dell'intrattenimento. Su questo punto mi confronto spesso con Warren Spector, il quale ama progettare giochi che è possibile completare in sei modi differenti. Ciò significa che la maggior parte della gente che acquista il titolo finisce per perderne i cinque sesti, il che, a mio avviso, costituisce un errore.

C'è chi investe un sacco di tempo per costruire cose che la maggior parte degli utenti non vedrà mai, mentre noi (Valve, N.d.T.) cerchiamo di massimizzare. Comprendo l'importanza dell'esplorazione e noi tentiamo di soddisfare i bisogni dei giocatori, perché l'impulso a esplorare è importante. Esposizione, esplorazione, combattimento e così via sono aspetti che devono essere presenti in un videogame, ma se solo l'un percento dei nostri clienti riesce a vedere quella cosa spettacolare che ha richiesto il cinque percento del budget, allora significa che non stiamo usando le nostre risorse in modo oculato".
Le considerazioni di Newell sono perfettamente legittime sul piano economico. Massimizzare le risorse è una necessità, non un lusso, in un mercato ultra-competitivo qual è quello videoludico. Ma, in quanto giocatore, preferisco nettamente la filosofia di Warren Spector. Ciò che rende i videogame così straordinariamente interessanti è che rappresentano degli "spazi di possibilità". I videogiochi non sono storie tradizionali e tanto meno "cinema interattivo". Semmai, ciò che li rende unici è la loro capacità di offrire modalità di fruizione peculiari. Il successo dei MMORPG – da *World of Warcraft* a *Guild Wars* – non si spiega in base alle meccaniche predisposte a monte dai game designer. I milioni di abbonati che investono tempo e finanze per scorrazzare negli scenari virtuali ideati da Blizzard, non lo fanno certo per raggiungere il famigerato sessantesimo livello. Giocare a *World of Warcraft* significa, innanzitutto, entrare a far parte di un mondo, unirsi a una comunità vibrante, attraversare dei luoghi che esercitano un fascino enorme. E questo vale anche per titoli "tradizionali". Come si spiega il successo di *Oblivion*? La risposta è semplice: non è un semplice gioco, ma un generatore di viaggi, un editor di escursioni. È un mondo da esplorare, da attraversare, da vivere. Diciamolo: i consueti "impegni narrativi" – salva il Re, uccidi il drago, eccetera – sono antiquati: un fardello che i *GdR* si portano dietro per via delle loro ben note origini letterarie, ma di cui faremmo volentieri a meno. In altre parole, sono proprio quei cinque sesti che Newell vorrebbe eliminare a rendere i videogame *diversi* dal cinema, dalla letteratura e dai fumetti.



Random Events è un "gamics" creato con *Garry's Mod* da un fan che si firma "floreum".

L'introduzione di una formula di natura episodica (da *Half-Life 2: Episode 1* a *SiN Episodes: Emergence*) è ammirevole sotto molti punti di vista, ma la condizione necessaria è che un simile frazionamento non produca un'omogeneizzazione delle esperienze ludiche. Mi spiego meglio. Chiunque abbia un minimo di dimestichezza con i videogame sa che gli utenti amano condividere le proprie avventure, rivivere in forma discorsiva le scorribande nei mondi virtuali, descrivere gli espedienti che hanno permesso di superare ostacoli e avversari. Oltre ai forum e ai siti, lo attesta la proliferazione di fan fiction, machinima, gamics e altri spin-off amatoriali. Se è vero che Valve propone ufficialmente una Storia ("esse" maiuscola) – per quanto sui generis – sono i fan ad appropriarsene per riscriverla, modificarla e rimetterla in circolo. Il risultato sono centinaia, migliaia di storie ("esse" minuscola).

È evidente che, nel momento in cui i game designer decidessero di ridurre al minimo le possibilità di interazione per "massimizzare le risorse", si finirebbe per impoverire il videogioco in quanto mezzo espressivo.

Half-Life 2 mi ha divertito, ma devo ammettere che ho trovato ugualmente affascinante il *Garry's Mod* (**http://gmod.garry.tv/**), creato dal fan Garry Newman. *Garry's Mod* utilizza in modo creativo le possibilità offerte dal motore Havok per reinventare completamente il gameplay del titolo originario. Ciò che rende questo Mod tanto avvincente è che fornisce infinite possibilità di utilizzo degli spazi elettronici. Così com'era successo con *CounterStrike*, anche *Garry's Mod* verrà distribuito a pagamento attraverso Steam.

Per quanto sia legittimo aspettarsi che i publisher "massimizzino le risorse" e riducano gli "sprechi" e il "superfluo", è anche vero che i fan hanno quello che serve (talento, tempo, coraggio) per proporre modelli ludici alternativi.
La partita è aperta.
Letteralmente.

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica. game culture (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi.
Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer.
Per contattarlo: **matteo.bittanti@futureitaly.it**.